

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM
BERMAINRITMIS MELALUI METODE LATIHAN dan MEDIA AUDIO
DI SDIT LUQMAN AL-HAKIM INTERNASIONAL
KOTA GEDE, YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Achmad Nurulloh
09208244057

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT LUQMAN AL-HAKIM INTERNATIONAL Kota Gede, Yogyakarta*" yang disusun oleh Achmad Nurulloh, NIM 09208244057, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

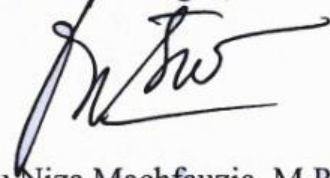
Yogyakarta, 18 Juni 2013

Pembimbing I,



Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd
NIP. 19601201 198803 2 001

Pembimbing II,



Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd
NIP. 19660130 199001 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta*” yang disusun oleh Achmad Nurulloh, NIM 09208244057 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
HT Silaen, S.Mus., M.Hum	Ketua Penguji		9/7 '13
Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd	Sekretaris Penguji		3/7 '13
Dra. Heni Kusumawati, M.Pd	Penguji I		9 Juli 2013
Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd	Penguji II		8/7 '13

Yogyakarta, 9 Juli 2013

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.


NIP. 19550505 198011 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2013



Achmad Nurulloh
NIM. 09208244057

MOTTO

Orang yang paling sempurna hidupnya adalah orang yang paling baik akhlaknya.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas segala rahmat dan hidayah yang Alloh SWT berikan, karya ini saya persembahkan kepada

Bapak dan Ibu tercinta

Yang menginspirasi untuk berusaha menjadi pribadi yang baik, dan kepada

Bapak Djauhar Kumala Dewa

Yang selalu memberi do'a, motivasi, kepercayaan, kebanggaan, dan semua yang telah diberikan dengan penuh keikhlasan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Alloh SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Luqman Al-Hakim, Kota Gede, Yogyakarta ”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I, yang dengan sabar membimbing, memberi masukan serta memberi motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta kritikdan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. FourziaYunisa Dewi, S.Pd. selaku kepala sekolah SDIT-LHI Kota Gede, Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan, kemudahan, dan ijin dalam proses penelitian.
4. Eva Yuliana, S.Sn. yang telah membantu dan bersedia menjadi kolaborator penelitian ini.

5. Miratun Khasanah, S.Si dan NisaShalihah, S.Pd.Si selaku wali kelas IIIB yang telah memberikan bantuan serta kemudahan dalam melakukan penelitian di SDIT-LHI Kota Gede Yogyakarta.
6. Siswa kelas IIIB SDIT-LHI Kota Gede yang telah membantu berlaku sebagai subjek dalam penelitian ini.
7. Teman-teman seni musik yang ikut membantu dan memberikan dukungan selama penyelesaian skripsi.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat diharapkan bagi peneliti dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juni2013

Peneliti,



Achmad Nurulloh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN TEORI, TINDAKAN YANG AKAN DILAKUKAN DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	 8
A. Deskripsi Teori	8

1. Keterampilan	8
2. Bermain ritmis.....	9
3. Metode Latihan.....	14
4. Media audio	16
B. Tindakan Yang Akan Dilakukan.....	20
C. HipoteaisTindakan.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Setting Penelitian.....	24
C. ProsedurPenelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Penelitian	36
F. Validasi Instrumen	38
G. Kolaborator Penelitian	39
H. Teknik Analisis Data	40
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Pra Siklus	42
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
1. Siklus 1.....	43
a. Perencanaan.....	43
b. Pelaksanaan dan Obsevasi Tindakan.....	46
c. Hasil Observasi siklus 1.....	53

d. Refleksi siklus 1.....	53
2. Siklus II.....	55
a. Perencanaan Tindakan siklus II.....	55
b. Pelaksanaan dan Obsevasi Tindakan siklus II.....	56
c. Hasil Observasi siklus II.....	64
d. Refleksi siklus II.....	64
C. Pembahasan.....	68
D. Keterbatasan Penelitian.....	73
 BAB V PENUTUP	 74
A. Kesimpulan	74
B. Rencana Tindak Lanjut.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 01.Nilai ritmis.....	12
Tabel 02.Jadwal pelaksanaan pembelajaran.....	26
Tabel03.Lembar penilaian	38
Tabel 04.Pedoman penentuan kategori peningkatan evaluasi pembelajaran ..	41
Tabel 05. Data penilaian keterampilan bermain ritmis prasiklus	42
Tabel 06.Nilai tesSiklus 1	52
Tabel 07.Nilai tesSiklus 2	63
Tabel 08.Nilai tesPrasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2	66
Tabel 09.Daftar nilai rata-rata kelas	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.Siklus penelitian	28
Gambar 02.Partitur ritmis siklus 1	37
Gambar03.Partitur ritmis siklus 2	38
Gambar 04.Partitur ritmis siklus 1	45
Gambar 05.Partitur ritmis siklus 2	55
Gambar06.Grafik rata-rata nilai siswa dari prasiklus sampai siklus 2	67

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN
RITMIS MELALUI METODE LATIHAN dan MEDIA AUDIO
di SDIT LUQMAN AL-HAKIM INTERNASIONAL KOTA GEDE
YOGYAKARTA**

Oleh:
Achmad Nurulloh
NIM. 09208244057

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio. Metode latihan merupakan metode yang mengedepankan latihan dengan cara mengulang-ulang dari suatu hal yang sama, sedangkan media audio adalah alat yang menimbulkan sensasi pendengaran yang disebabkan oleh suatu getaran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB SDIT Luqman Al-Hakim, Kota Gede, Yogyakarta, yang berjumlah 22 siswa. Objek penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio. Instrumen penelitian ini berupa lembar evaluasi/tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode latihan dan media audio dalam proses pembelajaran ritmis di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional Kota Gede dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas IIIB SDIT Luqman Al-Hakim, Kota Gede, Yogyakarta dalam bermain ritmis. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat nilai rata-rata dari hasil evaluasi bermain ritmis. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah prasiklus 62,95, siklus I 74,54 dan siklus II 85,90. Dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode latihan dan media audio dalam pembelajaran ritmis dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, karena lembaga pendidikan merupakan salah satu tempat sumber daya manusia dididik dan dilatih. Apabila ingin memperbaiki sumber daya manusia (SDM), maka harus dilakukan pengembangan dan perbaikan dalam pendidikan. Pengembangan dan perbaikan yang akan dilakukan, harus sejalan dengan tujuan dalam kurikulum. Salah satu hasil turunan dari kurikulum adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Standar kompetensi mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar adalah apresiasi dan kreasi seni, merupakan suatu pembelajaran yang memberikan satu kontribusi nyata dalam membangun karakter bangsa melalui pendidikan karakter bagi peserta didik. Menurut Kamien (2005: 25) Apresiasi seni musik dibagi atas beberapa elemen-elemen yang mendukung antara lain (1) *Sound*, (2) *Performing Media*, (3) *Rhythm*, (4) *Music Notation*, (5) *Melody and Musical Form*, (6) *Harmony*, (7) *Key*, (8) *Musical Texture*, (9) *Performance*. Untuk Elemen musik yang pertama adalah *Sound*/suara, artinya bahwa pembelajaran musik seharusnya tidak lepas dengan adanya suara/bunyi yang diperdengarkan. Banyaknya proses pembelajaran musik yang ada di lembaga pendidikan Indonesia masih menggunakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional seperti melalui ceramah dan buku pelajaran dianggap kurang memberikan penjelasan yang konkret sehingga materi sulit untuk diterima dan kurang dapat menimbulkan ketertarikan dan

rasa ingin tahu siswa (Nugroho, 2006:42) karena terkesan bersifat teoritis dan pada akhirnya memaksakan siswa untuk menghafal.

Pembelajaran ritmis di lembaga pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada umumnya masih menggunakan materi yang bersifat teori atau lebih ke pelajaran menghafal notasi musik, bukan dengan tujuan apresiasi dan kreasi seni, sedangkan menurut pandangan siswa materinya rumit dan sulit untuk dihafal, terlebih untuk dimengerti apa maksud dari simbol notasi tersebut. Pelajaran seni musik selalu berhubungan dengan not balok yang dirasa bagi para siswa sangat sulit untuk dipahami, dan akhirnya muncul sikap kurangnya apresiasi siswa akan hal musik, hal tersebut juga terjadi di SDIT Luqman Al-Hakim Kota Gede.

Melalui hasil survei yang dilakukan peneliti pada tanggal 21-28 Februari 2013, diketahui bahwa di SDIT-LHI Kota Gede, Yogyakarta menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran ritmis, hal tersebut disampaikan secara teoretis sehingga tidak terjadi peningkatan keterampilan siswa. Pembelajaran ritmis juga tidak didukung dengan beberapa media bantu seperti *audio* serta media yang terdapat dalam ruangan kelas. SDIT-LHI Kota Gede, Yogyakarta memiliki media pembelajaran *audio*, media *audio* berada di masing-masing kelas, sehingga dalam penggunaan media *audio* sangatlah memungkinkan dilakukan di dalam kelas sesering mungkin. Sementara itu, salah seorang guru seni musik menyatakan bahwa siswa di sekolah tersebut secara umum kurang tertarik memperhatikan pelajaran musik, khususnya dalam materi ritmis. Bila proses mengajar

dilakukan dengan bantuan media *audio*, diharapkan perhatian siswa akan lebih terfokus, dan termotivasi untuk mendengarkan pembelajaran ritmis. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, di perlukan adanya metode yang membuat siswa terangsang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar musik, khususnya ritmis.

Pembelajaran ritmis dengan menggunakan metode latihan dan media *audio*, diharapkan siswa akan merasa senang dan lebih aktif dalam menerima pelajaran, karena dalam praktik akan memberikan pengalaman kepada siswa untuk memperoleh keterampilan dengan cara latihan yang dilakukan secara berulang-ulang, sedangkan audio merupakan hal pokok yang harus ada dalam pembelajaran musik karena musik adalah seni pendengaran, oleh karena itu hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah suara (Kamien dalam Pujiwiyan, 2009: 1). Seorang siswa perlu memiliki ketangkasan khusus atau keterampilan tertentu, dalam hal ini bermain ritmis. Bermain ritmis perlu dilakukan latihan untuk memupuk keterampilan tersebut, dan audio sebagai media pengiring pada saat latihan guna mempermudah dan sebagai syarat dari apresiasi . Dalam hal untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka diperlukan tindakan untuk memperbaiki permasalahan tersebut antara lain dengan metode latihan dan media audio.

Media audio tersebut dibuat melalui *software* Arranger, yaitu *Fruity Loop Studio 9*. Materi pembelajaran ritmis disesuaikan dengan audio yang dibuat guna menuntun siswa dalam bermain ritmis, sehingga memudahkan siswa untuk bermain dan menemukan materi dalam pembelajaran ritmis.

Notasi ritmis dibuat sama bunyinya dengan *audio* yang dibuat, dalam hal ini *instrument perkusi (Drum)*. Sedangkan siswa memainkannya dengan cara *body percussion*. Menurut Kurniawan (2011: 95) mengatakan, pada Fruity Loop, drum yang berkarakter sound kenyataan dan pada umumnya sering digunakan.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ritmis ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara mengajar yang baik dan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut salah satu cara pembelajaran ritmis dengan cara metode latihan dan media *audio*. Dengan landasan permasalahan tersebut, maka metode latihan dan media *audio* diharapkan dapat membuat tujuan pembelajaran ritmis tercapai. Dalam metode latihan dan media *audio* ini diharapkan siswa lebih aktif dalam memecahkan serta menemukan sendiri tentang konsep ataupun teori yang terdapat dalam materi tersebut, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan umpan balik dari pembelajaran yang ada, sehingga terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Rendahnya keterampilan siswa dalam bermain ritmis
2. Pembelajaran ritmis masih bersifat teoretis
3. Masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah)
4. Penyampaian materi ritmis di sekolah tidak menggunakan metode latihan dan media *audio*
5. Kurang memaksimalkan media yang ada

C. Batasan Masalah

Mengingat begitu banyaknya permasalahan yang ada, batasan masalah hanya di batasi pada peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media *audio*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah upaya peningkatan keterampilan siswa kelas IIIB SDIT-LHI Kota Gede dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media *audio*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut: Untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas IIIB SDIT-LHI Kota Gede dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media *audio*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan mempunyai manfaat baik teoritis maupun praktis.

a) Secara Teoretis :

Sebagai bahan informasi untuk pengembangan pendidikan seni musik di lembaga sekolah tentang kesulitan yang dihadapi siswa dan guru yang mengajar materi ritmis di sekolah, sehingga diharapkan di masa yang akan datang dapat dikembangkan dan disusun satu pola pembelajaran yang berkelanjutan dalam pembelajaran musik di sekolah.

b) Secara Praktis :

a. Bagi guru

Memberikan informasi metode latihan dan media *audio* dalam bermain ritmis merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi pada pembelajaran ritmis guna meningkatkan profesionalisme guru.

b. Bagi siswa

Meningkatkan keterampilan siswa dan memberikan perasaan senang terhadap materi pelajaran ritmis karena dikemas dalam bentuk dan cara yang menyenangkan melalui metode latihan dan media *audio* guna upaya untuk meningkatkan prestasi belajar.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan langkah-langkah penggunaan modul dan media pembelajaran musik khususnya dan materi pelajaran lain pada umumnya dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Keterampilan

Menurut Gordon (1994: 55) keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoprasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pada pengertian ini, biasanya cenderung pada aktivitas psikomotorik. Selain itu pengertian keterampilan menurut Nedler (1986: 73) merupakan kegiatan yang memerlukan praktik dan dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.

Sejalan dengan masing-masing pandangan tersebut, Dunnette (1976: 33) mendefinisikan keterampilan sebagai kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil latihan dan pengalaman yang didapat. Dalam hal tersebut, Iverson (2001: 133) menambahkan bahwa selain latihan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan juga membutuhkan kemampuan dasar untuk melakukan pekerjaan secara mudah dan tepat.

Menurut Robbins (2000: 494) keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat bagian, yaitu: (1) *Basic literacy skill*. (2) *Technical skill*. (3) *Interpersonal skill*. (4) *Problem skill*. Secara rinci keempat kategori tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Basic literacy skill

Keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar

b. Technical skill

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer

c. Interpersonal skill

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerjanya, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat dengan jelas dan bekerja dalam satu tim.

d. Problem skill

Menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumen dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternative dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan/skill adalah kegiatan praktik yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mudah dan cermat dari hasil latihan dan pengalaman yang didapat. Bila bermusik dikaitkan dengan keterampilan, pada prinsipnya adalah musik memerlukan keterampilan agar mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai hasil yang diinginkan. Di samping itu, keterampilan siswa dalam bermain musik tidak diperoleh secara mudah, melainkan diperoleh dengan latihan dan kebiasaan, sehingga jelas dalam keterampilan bermusik tidak datang dengan sendirinya.

2. Bermain ritmis

Sebelum mendefinisikan bermain ritmis secara utuh, maka akan dijelaskan terlebih dahulu tentang definisi bermain secara umum. Menurut Gordons dan Browne dalam Moeslichatoen (2004: 24) bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, sedangkan Dworetsky (1990: 395) mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan tidak serius dan fleksibel. Hal senada juga dikatakan oleh Dearden

(Hetherington & Parke, 1979) dalam Moeslichatoen (2004: 24) bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang memberikan kepuasan bagi anak.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Hildebrand (1986: 54) mengungkapkan bahwa bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Moeslichatoen (2004: 24) juga berpendapat bahwa bermain bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan orang dewasa.

Plato, Aristoteles, Frobel dalam Tedjasaputra (2001: 2) menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain mempunyai fungsi memulihkan tenaga seseorang setelah bekerja dan merasa jenuh. Menurut pendapat Sully dalam Tedjasaputra (2001: 15) bermain memang mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Bermain yang dimaksud adalah *Pararel Play* (Bermain pararel) tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka.

Dalam Usia SD, menurut Hurlock dalam Tedjasaputra (2001: 28) perkembangan bermain terjadi melalui tahapan bermain (*Play Stage*) biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar, Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Bermain juga memiliki beberapa manfaat yaitu untuk mengembangkan aspek fisik, motorik, social, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga dan menari.

Ritmis menurut Kamien dalam Pujiwiyan (2009: 1) adalah ruhnya lagu yang dapat diartikan juga sebagai irama sangat menentukan tingkat kesempurnaan dalam memaknai dan menginterpretasi lagu. Adapun unsur-unsur irama adalah:

(1) *Beat*, (2) *Meter*, (3) *Accent*, (4) *Syncopation*, (5) *Tempo*. *Beat* merupakan unsur utama irama adalah ketukan yang konstan, *meter* adalah birama atau satuan hitungan, sedangkan *accent* adalah ketukan berat dalam satuan hitungan, *syncopation* adalah ketukan berat yang tidak pada hitungan 1 dan 3. Sedangkan *tempo* adalah cepat lambatnya lagu dimainkan.






Pendapat lain yang memperkuat pernyataan tersebut bahwa ritme adalah merupakan aspek musik yang berkaitan dengan durasi, aksen dan pengelompokan khusus dari bunyi musik yang paling dasar dalam keseluruhan aspek musik. (Hoffer. 1975 : 11)

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Mudjilah (2004: 7) menyatakan bahwa irama adalah panjang pendeknya (durasi) not-not, membentuk suatu irama, yang digambarkan dalam simbol-simbol not. Panjang not ditentukan oleh durasi dari tiap getaran yang teratur disebut beat atau ketukan. Getaran tersebut dapat lambat atau cepat, akan tetapi harus teratur.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Savage, (1989: 19) yang mengatakan bahwa *The word rhythm is derived from the Greek Rhythmos which means “measured motion,” preput more broadly, “to flow”. Broadly speaking, rhythm is tied into our general concept of time.* Manof (tt: 84) mengungkapkan *Rhythm is action in time. The rhythm we hear are reprinted by symbols we see, called notes.*

Menurut nn (Primary School Curriculum Of Ireland : 153) *Rhythm is different durations of sounds, long and short.* Sedangkan kurikulum Nasional yang terdapat di SD, materi ritmis yang diajarkan adalah ritmis sederhana, yang mana ritmis tersebut terdiri atas not penuh, 1/2, 1/4, 1/8, dan 1/16.

Tabel 01. Nilai ritmis.

Nilai notasi	Nama notasi	Simbol notasi
4 ketuk	Penuh/ <i>Semibreve</i>	
2 ketuk	Setengah/ <i>Minim</i>	
1 ketuk	Seper empat/ <i>Crochet</i>	
1/2 ketuk	Seper delapan/ <i>Quaver</i>	
1/4 ketuk	Seper enam belas/ <i>Semiquaver</i>	

Music teacher guide. Primary School Curriculum Of Ireland

Dalam musik, bermain tergolong pada kegiatan bermain aktif. Tedjasaputra (2001: 62) menjelaskan aktivitas musik dapat digolongkan dalam bermain aktif bila anak melakukan kegiatan musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian yang diringi musik. Mendengarkan musik akan membawa pengaruh positif pada anak dalam arti anak dapat menyenangkan diri, menenangkan perasaan

yang tidak nyaman, sebagai penyaluran emosi anak karena ia bisa ikut terhanyut dalam lagu/audio yang didengarnya. Musik merupakan bagian yang penting dari pengalaman anak. Dengan bermain musik akan timbul perasaan senang dan bahagia.

Kegiatan bermusik memiliki banyak manfaat bagi anak, Moomaw dalam Tedjasaputra (2001: 115), seperti:

1. Melalui musik anak dapat mengekspresikan emosinya
2. Anak dapat meningkatkan pengetahuannya tentang berbagai suara
3. Anak dapat mengembangkan kepekaan pendengarannya
4. Anak dapat mengembangkan kesadaran atau kebutuhannya dan identitas diri
5. Anak dapat mengembangkan kecintaannya akan musik
6. Anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam musik
7. Anak dapat memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok

Kegiatan bermusik yang biasa dilakukan adalah menyanyi, memainkan alat musik, dan mengikuti irama seperti mengikuti ritme dan tempo lewat tepukan tangan, melakukan gerakan-gerakan dan berpantun. Bermain merupakan cara yang baik yang dapat digunakan oleh guru untuk membina hubungan dengan siswa, karena pada saat bermain suasananya bebas, sehingga tidak merasa takut untuk bermain bersama.

Menurut Tedjasaputra (2001: 47), kegiatan bermain dapat digunakan sebagai cara untuk melakukan penilaian/evaluasi dikarenakan:

1. Di dalam kegiatan bermain, perilaku yang tampil lebih murni dan seadanya tanpa dibuat-buat. Beda halnya kalau anak sedang mendapat tugas-tugas tertentu yang sifatnya lebih formal, belum tentu anak akan berperilaku apa adanya
2. Selain itu bermain merupakan cara anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain ritmis merupakan bentuk media berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang suatu gerakan yang teratur melalui instrument pukul (*percussion*) atau nilai yang disimbolkan dengan simbol-simbol tertentu yang biasa kita sebut dengan notasi, yang mana pekerjaan tersebut bersifat nonserius dan mempunyai nilai praktis. Bila bermain dikaitkan dalam pembelajaran ritmis yang pada prinsipnya adalah mempermudah pembelajaran ritmis melalui bermain agar siswa merasa senang dan tidak terbebani ketika proses pembelajaran. Dalam hal ini bermain ritmis dilakukan dengan media yang terdapat pada tubuh (*body percussion/clap/tip*) ataupun dengan media pendukung lainnya seperti *stick drum*, dan meja.

3. Metode Latihan

Winarno Surakhmad dalam Suryosubroto (2002:148) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah. Hal yang penting dalam metode ialah bahwa setiap metode pembelajaran yang digunakan bertalian dengan tujuan belajar yang ingin dipakai (Sagala, 2005:201). Metode pembelajaran dapat mencakup metode-metode yang digunakan dalam setiap langkah pada urutan kegiatan pembelajaran (Mukmin, 2004:61). Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut bahwa metode pembelajaran adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran musik menurut Jamalus (1981:37) diantaranya adalah (1) metode ceramah, (2) metode tanya jawab, (3) metode drill, (4) metode demonstrasi, (5) metode bermain peranan, (5) metode eksperimen.

Menurut Roestiyah dan Suharto (1985: 125) metode latihan/*drill* adalah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari, sedangkan menurut Hasibuan (2002: 22) metode *drill* adalah metode mengajar dimana siswa diajak ketempat latihan keterampilan untuk melihat bagaimana cara membuat sesuatu, bagaimana cara menggunakan, untuk apa dibuat, apa manfaatnya dan sebagainya.

Sejalan dengan pemikiran tersebut Sudjana (2003: 61) mengatakan metode latihan adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi bersifat permanen. Ciri yang khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama, sedangkan menurut Sagala (2009: 21) metode *drill* adalah metode latihan, atau metode training yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan.

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan metode drill (Muslich 2008:203) diuraikan sebagai berikut.

Kelebihan metode drill sebagai berikut :

- a. Dapat untuk memperoleh kecakapan motoris, seperti menulis, melafalkan huruf, membuat dan menggunakan alat- alat.
- b. Dapat untuk memperoleh kecakapan mental, seperti dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/ simbol, dan sebagainya.
- c. Dapat membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.

Kekurangan metode drill sebagai berikut :

- a. Menghambat bakat dan inisiatif anak didik karena anak didik lebih dibawa kepenyesuaian dan diarahkan pada kondisi jauh dari pengertian.
- b. Menimbulkan penyesuaian secara statis pada lingkungan.
- c. Kadang- kadang latihan yang dilakukan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton dan mudah membosankan.
- d. Dapat menimbulkan verbalisme.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *drill* disebut dengan metode latihan karena metode ini mengedepankan latihan dengan cara mengulang-ulang dari suatu hal yang sama. Metode ini dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Dengan adanya latihan siswa akan lebih terampil dan lebih paham terhadap pembelajaran yang telah diterimanya. Pada dasarnya siswa akan lebih memahami materi yang diterimanya apabila siswa melakukan atau praktik secara langsung.

4. Media audio

Sukiman (2012: 27) mengemukakan kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, kata media atau

perantara disebut dengan kata *wasail* bentuk jamak dari *wasilah*. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Koyo dalam Sukiman. 2012: 28). Selanjutnya menurut Anderson dalam Sukiman (2012: 28) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Hal tersebut diperjelas lagi oleh Arsyad dalam Sukiman (2012: 28) media pendidikan mempunyai cirri-ciri sebagai berikut:

1. Media pendidikan mempunyai pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset, video recorder).

Audio mempunyai makna yang sangat beragam, di antaranya audio merupakan perubahan tekanan dan penyimpangan partikel udara atau kecepatan partikel yang dirambatkan pada suatu media yang elastis/kenyal atau saling tindih dari partikel-partikel yang dirambatkan (nn. 2006: 1). Sedangkan menurut Kristianto (2008: 2) audio adalah sensasi pendengaran di dalam telinga atau gangguan di dalam suatu medium yang dapat menimbulkan sensasi pendengaran di dalam telinga, juga diartikan sebagai perubahan tekanan pada atmosfer udara yang disebabkan oleh suatu getaran. Audio merupakan salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran musik. Menurut Dhieni (2005: 76) Media audio adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suar-suara atau bunyi yang diperdengarkan/media yang sangat fleksibel, relative murah, praktis dan ringkas serta mudah dibawa (*portable*).

Sejalan dengan pemikiran tersebut, Sukiman (2012: 154) mengatakan audio adalah media penyaluran pesan lewat indera pendengaran. Diantara media ini adalah media rekaman dan radio. Media audio merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau dan penggunaannya juga tidak rumit. Media audio dibedakan menjadi dua yakni:

- a. Media Rekaman, peralatan media rekaman telah mengalami perkembangan sedemikian rupa dari waktu ke waktu. Dalam tulisan Indra Azis dijelaskan tahapan-tahapan perkembangan media rekaman setidaknya mengalami empat fase, yaitu *gramophone*, *tape recording*, *multitrack recording*, dan *digital recording*(<http://indraazis.net/2008>).

- b. Media Radio, secara garis besar sejarah perkembangan radio diuraikan pada bagian berikut yang diadaptasi uraian dalam ensiklopedia Wikipedia. Radio AM (modulasi amplitudo). Radio FM (modulasi frekuensi). Radio internet (web radio, radio streaming dan e-radio). Radio satelit dan Radio berdefinisi tinggi (HD Radio).

Sudjana dan Rifai (1991: 130) dalam Sukiman (2012: 155-156) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi:

- a. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
- b. Mengikuti pengarah
- c. Melatih daya analisis
- d. Menentukan arti dari konteks
- e. Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan
- f. Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi.

Sukiman (2012: 69) juga menyebutkan arti dari media audio adalah media yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan. Program audio dapat menjadi indah dan dapat menarik karena program ini dapat menimbulkan daya fantasi pada pendengarannya. Musik dalam program audio hanya mengandalkan bunyi dan suara saja.

Audio tersebut dibuat dengan bantuan software FL9 (*Fruity Loop Studio 9*), *FL Studio 9* merupakan program *arranger* yang karakter soundnya lebih pada sound natural dan *synthesizer*.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan audio merupakan alat/media yang menimbulkan sensasi pendengaran yang disebabkan oleh suatu getaran. Dengan media audio, siswa akan merasa bahwa bermain ritmis bukan

dilakukan hanya untuk memenuhi tugas dari guru, melainkan siswa akan merasa senang dengan adanya audio yang sengaja dibuat untuk mengiringi pembelajaran tersebut.

B. Tindakan yang akan Dilakukan

Pembelajaran musik di sekolah, merupakan salah satu cara menanamkan jiwa seni dalam diri siswa. Dengan belajar seni musik, anak diharapkan mampu membangun rasa musikal yang di dalamnya terkandung rasa sosial yang tinggi, toleransi, disiplin dan kecerdasan intelektual. Salah satu yang terkandung dalam elemen musik yaitu ritmis. Dalam hal ini siswa dituntun membangun keterampilannya, bukan sekedar menghafal teori dan simbol-simbol musik. Akan tetapi tujuan yang lebih esensial dalam belajar ritmis adalah membangun apresiasi dan keterampilan dalam bermusik. Dalam hal ini, tujuan pembelajaran ritmis diharapkan bisa tercapai salah satunya menggunakan metode yang bersifat praktik tanpa mengesampingkan teori tentunya. Diharapkan lebih efektif untuk membangun keterampilan, karena praktik dalam bermain ritmis lebih maksimal dan menyenangkan siswa, tentunya akan menambah keterampilan bagi siswa untuk belajar.

Media audio merupakan pendorong individu yang sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain ritmis seseorang, dengan adanya media audio, siswa akan melakukan hal tersebut dengan perasaan senang yang secara tidak langsung akan menuntun seseorang mengerjakan hal tersebut dengan sebaik-baiknya dan tidak lagi menganggapnya sebagai beban yang berat.

Metode latihan (*drill*) adalah metode dengan poin utama latihan, siswa akan terus berlatih sampai menemukan konsep berfikir secara mandiri. Dengan media *audio* yang mengiringi mereka agar pembelajaran ritmis lebih menyenangkan. Dengan metode latihan dan media audio dalam bermain ritmis, siswa akan bermain ritmis dengan latihan-latihan yang cenderung menyenangkan dikarenakan diiringi dengan audio, dan siswa akan terbantu meningkatkan penguasaan terhadap materi yang sengaja disisipkan dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan audio, sehingga pada akhirnya kemampuan bermain ritmis siswa akan meningkat tanpa mengesampingkan teori yang ada di dalamnya.

C. Hipotesis Tindakan

Dari dekskripsi teori tersebut maka diajukan hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu: Metode latihan dan media *audio* dapat meningkatkan keterampilan bermain ritmis siswa kelas IIIB SDIT LHI Kota Gede, Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Kemmis (1992) dalam Subyantoro (2009: 8) menyatakan bahwa :

PTK sebagai bentuk penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu dalam dalam situasi social (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari (a) praktik-praktik social atau kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka terhadap praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi ditempat praktik itu dilaksanakan.

Selanjutnya Subyantoro (2009: 8) menjelaskan PTK merupakan (a) bentuk kajian teori yang sistematis reflektif, (b) dilakukan oleh pelaku tindakan (guru), dan (c) dilakukan untuk perbaikan kondisi pembelajaran. PTK justru harus dikerjakan terintegrasi dengan kegiatan sehari-hari di kelas. (Suryanto. 1997: 14)

Menurut Imam (2004) dalam Suwandi (2010 : 14) PTK dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Hal ini dapat terjadi karena setelah anda dilakukan penelitian (dengan melibatkan siswa) akan diperoleh balikan yang baik dan sistematis untuk perbaikan praktis pembelajaran. Dengan demikian, dapat membuktikan apakah teori belajar mengajar dapat diterapkan dengan baik atau tidak di kelas. Dari hasil yang diperoleh, dapat diadaptasi atau mengadopsi teori itu untuk diterapkan di kelas agar pembelajaran efektif, efisien, fungsional, dan optimal.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan bentuk tindakan sistematis yang memiliki siklus tertentu dan dilakukan untuk merubah pola/perbaikan, pengembangan dalam pembelajaran yang mana kegiatan ini harus terintegrasi dengan kegiatan sehari-hari di kelas.

Menurut Hopkins (1993) dalam Suwandi (2010 : 14), PTK memiliki karakteristik sebagai berikut:

- (1) Perbaikan proses pembelajaran dari dalam (*an inquiry om practice from within*)
- (2) Usaha kolaboratif antara guru dan dosen (*a collaborative effort between scholl teachers and teacher education*), dan
- (3) Bersifat fleksibel (*a reflective practice made public*).

Sementara itu, menurut Natawidjaya (1997) dalam Suwandi (2010 : 14), karakteristik penelitian tindakan kelas.

- (1) Merupakan prosedur penelitian di tempat kejadian yang dirancang untuk menanggulangi masalah nyata ditempat yang bersangkutan.
- (2) Diterapkan secara konsektual, artinya variable-variabel atau factor-faktor yang ditelaah selalu terkait dengan keadaan dan suasana penelitian.
- (3) Terarah pada perbaikan atau peningkatan mutu kinerja guru di kelas.
- (4) Bersifat fleksibel (disesuaikan dengan keadaan).
- (5) Banyak mengandalkan data yang diperoleh langsung dari pengamatan atas perilaku serta refleksi peneliti.
- (6) Meyerupai “peneltian eksperimental”, namun tidak secara ketat mempedulikan pengendalian variable, dan
- (7) Bersifat situasional dan spesifik, umumnya dilakukan dalam bentuk studi kasus.

Penelitian tindakan dilakukan bukan karena ada paksaan atau permintaan dari pihak lain, tetapi harus atas dasar sukarela, dengan senang hati, karena menunggu hasil yang diharapkan lebih baik dari hasil yang lalu. Penelitian tindakan sifatnya bukan menyangkut hal-hal statis, tetapi dinamis, yaitu adanya perubahan. Penelitian tindakan bukan menyangkut materi atau

topik pokok bahasan itu sendiri, tetapi menyangkut penyajian topik pokok bahasan yang bersangkutan, yaitu strategi, pendekatan, metode atau cara untuk memperoleh hasil melalui sebuah kegiatan uji coba atau eksperimen (Arikunto, 2008:7).

Adapun tujuan PTK menurut Arikunto (2008 : 81) antara lain sebagai berikut:

- (1) Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
- (2) Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar sekolah.
- (3) Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
- (4) Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan (*sustainable*).

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru musik kelas IIIB SDIT LHI untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan.

B. Setting Penelitian

Penelitian dengan pendekatan *Class Action Research*(CAR) ini, dilaksanakan di SDIT LHI, kelas III semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013, yang beralamatkan di Jalan Karanglo, Jogorangan, Banguntapan, Bantul - Yogyakarta. Dengan jumlah siswa adalah 22 orang yang terdiri atas 10 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Peneliti memilih kelas III karena dari Silabus Seni Musik yang ada di sekolah tersebut, di kelas III ada indikator tentang penguasaan ritmis.
















Keadaan dan situasi kelas IIIB SDIT-LHI dapat dijabarkan sebagai berikut :






1. Ruang kelas IIIB terletak di lantai 1 dekat dengan tangga
2. Di dalam ruangan terdiri atas dua papan tulis dan sound aktif 4 *inch*
3. Tingkat intelektual siswa bagus, dalam arti tidak ada yang memiliki IQ rendah, namun ada beberapa anak memerlukan perhatian khusus yang terdapat di kelas IIIB.

Pada observasi awal, peneliti menemukan data nilai hasil belajar musik terutama dalam hal ritmis yang rendah serta aktivitas belajar yang kurang bersemangat, hal ini berimbas pada keterampilan bermain ritmis yang kurang bagus. Selain itu, ada beberapa siswa yang mempunyai kecenderungan sulit dikondisikan untuk siap menerima pelajaran, dikarenakan kurangnya hal hal yang membuat mereka tertarik. Dengan pertimbangan-pertimbangan itulah, maka penelitian diputuskan untuk dilakukan dikelas III B, sedangkan pihak-pihak yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah guru pengampu mata pelajaran Seni Musik dan wali kelas IIIB SDIT-LHI Kota Gede, Yogyakarta.

Penelitian tindakan siklus I dilaksanakan 3 kali tatap muka, setiap hari Kamis pukul 10.45 sampai dengan 11.45, yang dimulai pada tanggal 07 Maret 2013. Siklus II dilaksanakan dalam 3 kali tatap muka setiap hari Kamis pukul 10.45 sampai dengan 11.45, yang dimulai pada tanggal 28 Maret 2013. Secara rinci agenda kegiatan yang berkaitan dengan penelitian ini dijelaskan seperti tabel di bawah ini.

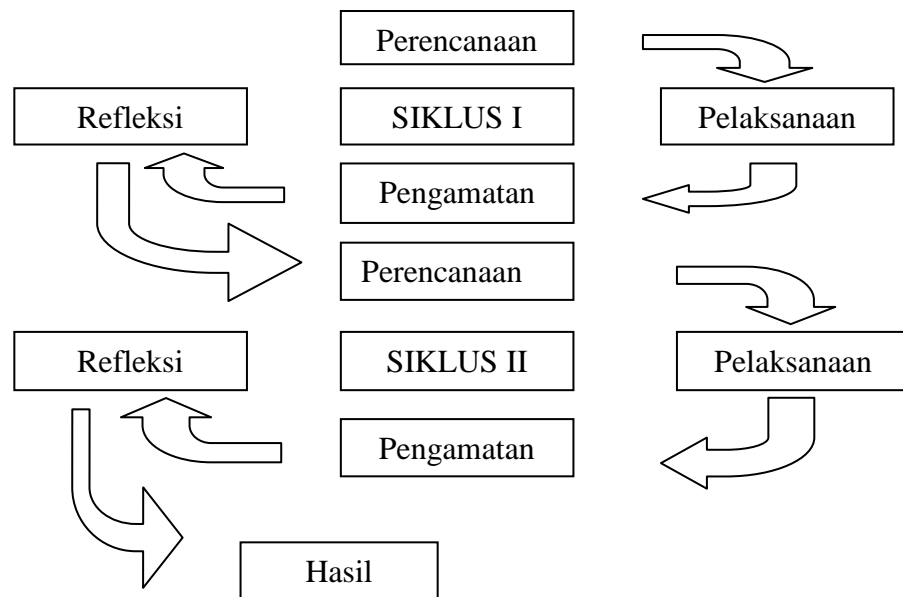
Tabel 02. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Ritmis Kelas IIIB

Siklus	Pertemuan Ke-	Hari/ Tgl	Waktu	Materi dan kegiatan
1	1	Kamis/ 07 Maret 2013	10.45 – 11.45	<p><i>Materi.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai nada penuh  2. Nilai nada $\frac{1}{2}$  3. Nilai nada $\frac{1}{4}$  4. Nilai nada $\frac{1}{8}$  5. Nilai nada $\frac{1}{16}$  <p><i>Kegiatan.</i> Berlatih memainkan ritmis dengan iringan audio (file ritmis 1)</p>
	2	Kamis/ 14 Maret 2013	10.45 – 11.45	<p><i>Materi.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai nada penuh  2. Nilai nada $\frac{1}{2}$  3. Nilai nada $\frac{1}{4}$  4. Nilai nada $\frac{1}{8}$  5. Nilai nada $\frac{1}{16}$  <p><i>Kegiatan.</i> Berlatih dengan audio secara berulang-ulang dengan audio (file kicir-kicir, gangnam style) yang berbeda.</p>
	3	Kamis/ 21 Maret 2013	10.45 – 11.45	Pengambilan nilai permainan ritmis dengan memilih iringan audio yang mereka sukai.
2	1	Kamis/ 28 Maret 2013	10.45 – 11.45	<p><i>Materi.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai nada penuh  2. Nilai nada $\frac{1}{2}$  3. Nilai nada $\frac{1}{4}$  4. Nilai nada $\frac{1}{8}$  5. Nilai nada $\frac{1}{16}$ 

				<i>Kegiatan.</i> Mendengarkan dan memainkan ritmis dengan nilai penuh, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$. dan $\frac{1}{16}$ dengan iringan audio (file Jaranan/FL9) secara berulang-ulang.
	2	Kamis/ 04 April 2013	10.45 – 11.45	<i>Materi.</i> 1. Nilai nada penuh  2. Nilai nada $\frac{1}{2}$  3. Nilai nada $\frac{1}{4}$  4. Nilai nada $\frac{1}{8}$  5. Nilai nada $\frac{1}{16}$  <i>Kegiatan.</i> Mendengarkan dan memainkan ritmis dengan nilai penuh, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$. dan $\frac{1}{16}$ Dengan iringan audio (file Tul Jainak/FL9) secara berulang-ulang.
	3	Kamis/ 11 April 2013	10.45 – 11.45	Pengambilan nilai permainan ritmis dengan memilih iringan audio dan tempo yang mereka sukai.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Berikut tahapan-tahapan dalam masing-masing siklus penelitian dapat dilihat pada gambar 01.



Gambar 01: **Siklus Penelitian** (Arikunto, 2008 : 16)

Seperti terlihat pada gambar 01, pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yang meliputi (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pada penelitian ini, siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. dikarenakan hasil dari siklus I masih ditemui kekurangan/kendala, maka dimungkinkan hasil dari penelitian siklus I diteruskan pada siklus II setelah melalui evaluasi analisis dan refleksi. Hal ini bertujuan agar penelitian pada siklus II mendapatkan hasil yang lebih meningkat.

Adapun uraian dari tahap-tahap tersebut sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan pengetahuan tentang penyebab munculnya masalah yang diperoleh pada tahap pra siklus, disusunlah perencanaan penelitian.

Perencanaan dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran Seni Musik. Dengan melakukan diskusi berdasarkan fakta yang ada di kelas, maka dapat dirancang perencanaan PTK dengan kegiatan utama sebagai berikut;

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan rambu-rambu kurikulum dan silabus mata pelajaran Seni Musik kelas III. Serta merancang kegiatan inti pembelajaran ritmis dan media yang dipakai dalam pembelajaran ritmis yang disesuaikan dengan konsep latihan dengan media audio. Dalam hal ini siswa akan belajar secara bersama-sama dan kemudian dibagi menjadi kelompok kecil untuk memainkan ritmis yang sudah ditulis dipartitur, sedangkan media yang digunakan dalam bermain ritmis antara lain *body percussion*, *stick drum*, meja dll.
- 2) Menyiapkan audio yang disesuaikan dengan bunyi yang terdapat pada partitur ritmis. Audio dibuat dengan menggunakan *software Fruity Loop Studio 9*. (Lagu model: file ritmis 1, file kicir-kicir ritmis, file gangnam style ritmis).
- 3) Menyusun pedoman pengamatan dan monitoring yaitu aspek-aspek yang akan diobservasi/ dibuat catatan lapangan.
- 4) Menyusun rancangan evaluasi program

b. Implementasi Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Tindakan yang direncanakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah merupakan pendekatan latihan secara terpadu yang dibantu dengan audio yang sudah disiapkan sebelumnya, adapun langkah-langkah implementasi tindakan yang akan dilakukan sebagai berikut;

1) Kegiatan awal

Membuka Pelajaran/*Conductioning Class* dengan cara salam/menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran musik dilanjutkan dengan meminta siswa untuk memainkan “tepuk pramuka”, “kalau kau suka hati” sebagai apersepsi/prasyarat pengetahuan. Guru juga menyebutkan masalah dan topik materi dan memberikan beberapa gambaran tentang bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran yakni siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar serta mengetahui simbol dan nilai nada.

2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti siswa akan melakukan serangkaian kegiatan, yaitu:

- a) Mendengarkan audio secara berulang-ulang yang sudah dibuat sesuai dengan partitur.
- b) Siswa menirukan ritmis (*drum*) yang terdengar dari audio

secara bersama-sama, kemudian dibagi menjadi kelompok kecil sebanyak 4 siswa atau 5 siswa perkelompok.

c) Menjelaskan tentang nilai nada, dari nilai penuh sampai 1 16.

d) Diberikan tugas/evaluasi bermain ritmis, yang nantinya akan dijadikan data yang dikumpulkan dan diolah lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan.

3) Kegiatan Penutup

Memberikan review/beberapa rangkuman tentang bermain ritmis dengan metode drill dan media audio. Memberikan evaluasi tentang nilai nada sebagai pengetahuan kognitif. Memberikan tugas penguat pembelajaran bermain ritmis yakni mencari media/alat yang dapat digunakan dalam bermain ritmis.

c. Observasi dan Monitoring

Observasi dan monitoring dilakukan ketika implementasi tindakan diberikan, adapun alat monitoring yang dipakai adalah catatan lapangan dan dokumentasi foto. Selain itu, monitoring dilakukan oleh guru pengampu dan peneliti. Catatan ini digunakan untuk merekam/mencatat perkembangan yang terjadi pada siswa.

d. Analisis dan Refleksi

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan melalui hasil evaluasi, catatan lapangan dan dokumentasi foto, maka dilakukan penilaian/penyekoran dari hasil tindakan untuk dilakukan refleksi. Dalam refleksi ditemukan kekurangan, yakni siswa cenderung

menghafal, dan partitur dalam bentuk lembar/ kertas kurang efisien, maka kekurangan itu dijadikan pertimbangan dalam menyusun rencana tindakan untuk diterapkan pada siklus berikutnya, sedangkan ada beberapa hal yang menunjukkan hasil positif yakni siswa lebih antusias dan lebih cepat menangkap materi/bahan ajar, siswa suka jika audio yang digunakan adalah lagu yang mereka kenali. Dari hasil tersebut, maka hal yang positif akan dipertahankan dan ditingkatkan intensitasnya.

2. Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan pengetahuan tentang penyebab munculnya masalah yang diperoleh pada tahap siklus I, disusunlah perencanaan penelitian. Perencanaan dilakukan secara partisipatif kolaboratif antara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran Seni Musik. Dengan melakukan diskusi berdasarkan fakta yang ada di kelas, maka dapat dirancang perencanaan PTK dengan kegiatan utama sebagai berikut;

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan rambu-rambu kurikulum dan silabus mata pelajaran Seni Musik kelas III. Merubah partitur yang sebelumnya dengan cara membuat ulang partitur ritmis, dalam hal ini dibuat secara acak (nilai nada) dan minimalkan ulangan-ulangan ritmis yang sama. Serta merancang kegiatan inti pembelajaran ritmis dan media yang dipakai dalam pembelajaran ritmis yang disesuaikan dengan konsep

latihan dengan media audio. Dalam hal ini siswa akan belajar secara bersama-sama dan kemudian dibagi menjadi kelompok kecil untuk memainkan ritmis yang sudah ditulis dalam notasi balok yang ditampilkan lewat LCD, sedangkan media yang digunakan dalam bermain ritmis antara lain *body percussion*, *stick drum*, meja.

- 2) Menyiapkan audio yang disesuaikan dengan bunyi yang terdapat pada partitur ritmis. Audio dibuat dengan menggunakan *software Fruity Loop Studio 9*. (Lagu model: file jaranan, tul jainak).
- 3) Menyusun pedoman pengamatan dan monitoring yaitu aspek-aspek yang akan diobservasi/ dibuat catatan lapangan.
- 4) Menyusun rancangan evaluasi program

b. Implementasi Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Tindakan yang direncanakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah merepakan pendekatan latihan secara terpadu yang dibantu dengan audio yang sudah disiapkan sebelumnya, adapun langkah-langkah implementasi tindakan yang akan dilakukan sebagai berikut;

1) Kegiatan awal

Membuka Pelajaran/*Conductioning Class* dengan cara salam/menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran musik dilanjutkan dengan video cara pembelajaran nilai nada (ritmis) di barat sebagai apersepsi/prasyarat pengetahuan. Guru juga

menyebutkan masalah/topik materi dan memberikan beberapa gambaran tentang bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran yakni siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar.

2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, siswa akan melakukan serangkaian kegiatan, yaitu:

- a) Mendengarkan audio secara berulang-ulang yang sudah dibuat sesuai dengan partitur.
 - b) Siswa membaca notasi/partitur pada LCD dan memainkan ritmis (*drum*) yang terdengar dari audio secara bersama-sama, kemudian siswa dibagi menjadi kelompok kecil sebanyak 4 siswa/kelompok.
 - c) Mengulang bagian-bagian yang dianggap sulit.
 - d) Memberikan tugas/evaluasi bermain ritmis, yang nantinya akan dijadikan data yang dikumpulkan dan diolah lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan.
 - e) Kegiatan Penutup
- Memberikan review/beberapa rangkuman tentang bermain ritmis dengan metode latihan dan media audio.

c. Observasi dan Monitoring

Sementara tindakan dilakukan, dilakukan observasi dan monitoring terhadap perilaku yang diberikan, adapun alat monitoring yang dipakai adalah catatan lapangan dan dokumentasi foto. Selain itu, monitoring ini dilakukan oleh guru pengampu dan peneliti. Catatan ini digunakan untuk merekam/mencatat perkembangan yang terjadi pada siswa.

d. Analisis dan Refleksi

Jika berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada akhir siklus II tujuan penelitian sudah tercapai yaitu terjadinya peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio di SDIT-LHI terhadap pembelajaran ansambel maka siklus-siklus selanjutnya tidak dilaksanakan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperoleh ketika dilakukan monitoring terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Data penelitian dapat digolongkan menjadi 2 golongan yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer disebut juga data tangan pertama yaitu data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai informasi yang dicari, sedangkan sumber data sekunder atau data tangan kedua adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subyek penelitiannya (Saifuddin, 2010:91).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal tes. Pemberian tes (praktik) dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa setelah diberikan tindakan. Tes bermain ritmis tanpa metode latihan dan media audio pada awalnya dilakukan untuk mengetahui tingkat kekurangan/kelemahan dalam bermain ritmis yang kemudian dijadikan refleksi untuk dilakukan tindakan selanjutnya yakni dengan menggunakan metode latihan dan media audio dengan cara memainkan ritmis yang tertulis pada partitur dan diiringi dengan audio yang disediakan sebelumnya. dari hasil perolehan skor tersebut akan dijadikan acuan untuk merefleksikan hasil temuan penelitian.

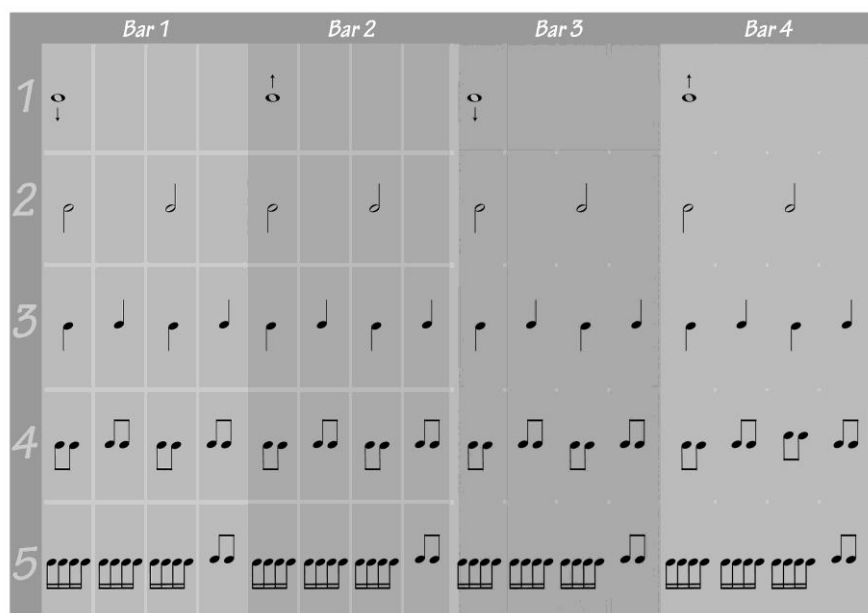
Di setiap akhir tindakan dilakukan evaluasi dengan memberikan tes untuk mengukur tingkat keberhasilan/peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis. Dengan demikian tes digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan bermain ritmis siswa sesuai dengan siklus yang ada, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mengamati atau merekam segala tindakan yang terjadi selama penelitian berlangsung, baik berupa peningkatan ataupun kendala aktivitas siswa.

Adapun yang digunakan dalam upaya mencari dan mengumpulkan data penelitian yaitu instrumen siswa.

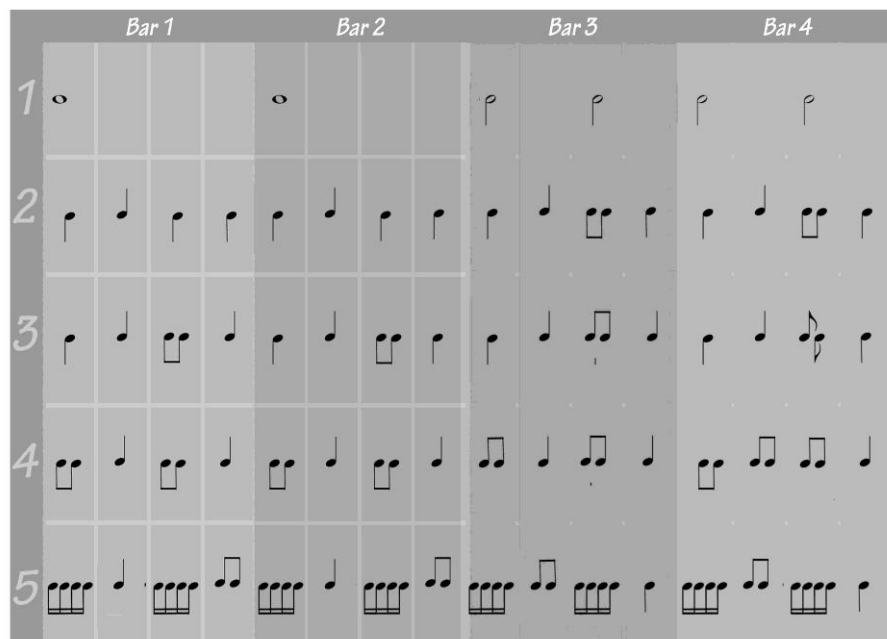
Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian kriteria bermain ritmis terdiri atas 1 baris 4 bar, ada 5 baris yang jika dijumlahkan ada 20 bar soal ritmis. Penilaian keterampilan bermain

ritmis siswa tiap bar memiliki nilai 5 jika benar, dan 0 jika salah yang jika dijumlahkan nilai maksimal adalah 100. Jika terjadi kesalahan pada tiap bar, maka dianggap salah (0). Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang rater, rater 1 adalah peneliti, rater 2 adalah kolaborator (guru seni musik kelas IIIB) yang mana selanjutnya nilai tersebut akan di bagi dua untuk memperoleh nilai rata-rata siswa.

Adapun soal peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 02. Partitur ritmis siklus I



Gambar 03. Partitur ritmis siklus II

Adapun lembar penilaian bermain ritmis hasil belajar siswa dapat ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 03. lembar penilaian bermain ritmis Kelas IIIBSDIT-LHI

Nama:					Nama Rater :					
No	Bar 1		Bar 2		Bar 3		Bar 4		Total	Bobot
1	B	S	B	S	B	S	B	S		B : 5 S : 0
2	B	S	B	S	B	S	B	S		
3	B	S	B	S	B	S	B	S		
4	B	S	B	S	B	S	B	S		
5	B	S	B	S	B	S	B	S		
Nilai										

F. Validasi Instrumen

Menurut Arikunto (2008:127) untuk mendapatkan data yang akurat perlu disusun instrumen yang valid dan reliabel. Instrumen yang valid menurut Arikunto (2008:127) adalah instrumen yang mampu mengukur dengan tepat apa yang hendak diukur. Hasil penelitian yang valid bila

terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen digunakan *face validity* dengan menggunakan pendapat dari *experts*. Validasi Instrumen dilakukan oleh 3 *expert* yaitu (1) Heni Kusumawati, (2) Agustianto, (3) Fu'adi. Mereka adalah akademisi dan praktisi di bidang musik. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu.

G. Kolaborator Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini secara operasional dilaksanakan secara kolaborasi. Tindakan kolaborasi ini dilakukan sebagai upaya untuk tidak mengurangi unsur subjektifitas pengamat serta mutu kecermatan yang dilakukan. Dengan demikian, peneliti merancang kegiatan penelitian ini untuk dapat dilakukan secara obyektif dan terbuka. Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti dibantu oleh satu orang kolaborator yaitu Eva Yuliana selaku guru musik di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional. Adapun dalam penelitian ini, kolaborator bertugas sebagai berikut; (1) memberikan tes (praktik) bermain ritmis dan mengamati proses latihan, memberi masukan, mendiskusikan permasalahan dan selanjutnya menganalisis hasil praktik bermain ritmis untuk mengidentifikasi kesalahan/tingkat kesulitan yang terjadi. (2) merekam segala bentuk kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dan menjadikan catatan lapangan.

Data dikumpulkan melalui catatan observasi dan hasil evaluasi belajar yang dilakukan mulai dari pra siklus sampai siklus II berakhir bersama kolaborator.

H. Teknik Analisis Data

Dari hasil data penelitian yang terkumpul, data ditabulasi/dihitung, kemudian dianalisis untuk mencapai tujuan-tujuan penelitian. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu analisis yang mendeskripsikan proses penelitian tentang pembelajaran ritmis yang berlangsung di kelas IIIB, SDIT-LHI Kota gede, Yogyakarta, dari awal hingga akhir penelitian, yang dilanjutkan dengan pendeskripsikan hasil penelitian dari tindakan yang telah diterapkan. Data kualitatif yang berasal dari catatan lapangan yang merupakan bentuk gambaran berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan tentang gambaran tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta pandangan siswa tentang metode pembelajaran yang baru, baik itu berupa aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran, fokus, dan minat belajar. Selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang dijadikan fokus analisis, untuk kemudian dikaitkan dengan data kuantitatif sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan ditandai semakin meningkatnya keterampilan siswa dalam bermain ritmis.

Tabel 04. Pedoman Penentuan Kategori Peningkatan Evaluasi Pembelajaran

No	Nilai	Kategori
1	80-100	Sangat baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	0-39	Sangat kurang

Pedoman Penentuan Kategori Peningkatan Evaluasi Pembelajaran.

Sumber; Arikunto : *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*(2001:84)

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan ini diukur berdasarkan nilai evaluasi yang diperoleh dari hasil belajar siswa yang merupakan hasil belajar dari aspek kognitif dan psikomotorik (praktik membaca dan memainkan ritmis dengan audio). Apabila ada peningkatan yang baik antara hasil belajar sebelum dan sesudah adanya tindakan dan nilai rata-rata kelas minimal dalam kategori BAIK (66-79) maka pemberian tindakan dikatakan berhasil.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pra Siklus

Pada kondisi awal permainan ritmis dalam pembelajaran seni musik siswa kelas IIIB SDIT Luqman Al-Hakim belum semuanya memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yakni 66-79 (Arikunto 2001 : 84). Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian ulangan harian praktik bermain ritmis pada pelajaran Seni Musik pada tabel 05.

Tabel 05.
Data Penilaian Keterampilan Bermain Ritmis
Pra Siklus

No	Nama	Rater 1	Rater 2	Rata-rata	Keterangan
1	Responden 1	70	70	70	LULUS
2	Responden 2	50	50	50	TIDAK LULUS
3	Responden 3	60	60	60	TIDAK LULUS
4	Responden 4	60	60	60	TIDAK LULUS
5	Responden 5	50	50	50	TIDAK LULUS
6	Responden 6	50	50	50	TIDAK LULUS
7	Responden 7	70	70	70	LULUS
8	Responden 8	70	70	70	LULUS
9	Responden 9	60	60	60	TIDAK LULUS
10	Responden 10	70	70	70	LULUS
11	Responden 11	60	60	60	TIDAK LULUS
12	Responden 12	60	60	60	TIDAK LULUS
13	Responden 13	70	70	70	LULUS
14	Responden 14	60	60	60	TIDAK LULUS
15	Responden 15	60	60	60	TIDAK LULUS
16	Responden 16	70	70	70	LULUS
17	Responden 17	65	65	65	TIDAK LULUS
18	Responden 18	70	70	70	LULUS
19	Responden 19	60	60	60	TIDAK LULUS
20	Responden 20	70	70	70	LULUS
21	Responden 21	60	60	60	TIDAK LULUS
22	Responden 22	70	70	70	LULUS
JUMLAH				1385	
NILAI TERENDAH				50	
NILAI TERTINGGI				70	
RATA-RATA KELAS				62.95	

Dari tabel 05 dapat dilihat bahwa banyak siswa yang belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Terdapat 59,09% siswa (13 siswa dari 22 siswa yang tidak memenuhi standar kriteria keberhasilan tindakan). Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 62,95. Itu artinya rata-rata kelas pun belum memenuhi standar kriteria keberhasilan tindakan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengambilan data penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 07 Maret 2013 sampai 11 April 2013. Kegiatan penelitian ini terdiri atas dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Penjabaran hasil penelitian pada tiap siklus adalah sebagai berikut.

1. Siklus 1

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi.

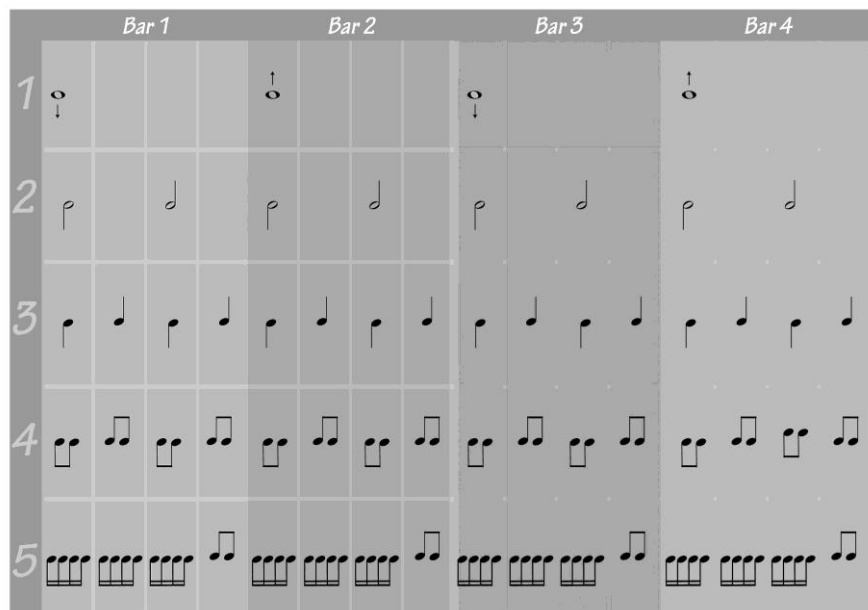
a. Perencanaan

Kegiatan ini bertujuan merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu sebelum pelaksanaan penelitian. Kegiatan yang dilaksanakan saat perencanaan meliputi:

1. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengenai materi ritmis yang selanjutnya digunakan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode latihan dan media audio . Serta merancang kegiatan inti pembelajaran ritmis dan media yang dipakai dalam pembelajaran

ritmis yang disesuaikan dengan konsep latihan dengan media audio. Materi yang diajarkan pada pertemuan 1 adalah memainkan ritmis yang terdiri dari nilai nada penuh, setengah, seper empat, seper delapan dan seper enambelas. Untuk pertemuan 2 materi yang diajarkan adalah pengenalan simbol notasi/nilai notasi dan mengulang ritmis yang diiringi dengan audio yang sudah dipersiapkan. Pertemuan ke 3 dilakukan evaluasi dari hasil pembelajaran ritmis menggunakan metode latihan dan media audio. (RPP, partitur ritmis serta audio disusun oleh peneliti sendiri. RPP, partitur ritmis serta audio dapat dilihat pada Lampiran).

2. Menyiapkan audio dan partitur ritmis yang akan digunakan dalam bermain ritmis, yang terdiri dari nilai nada penuh, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$ dan $\frac{1}{16}$ yang masing-masing terdiri dari 4 bar, notasi yang digunakan dalam bermain ritmis ini adalah notasi balok. Adapun suara audio yang sengaja dibuat sama dengan partitur adalah suara drum, audio ini dibuat dengan software (FL9) yang kemudian diimport dengan format mp3. Adapun notasi ritmis pada siklus I dapat dilihat pada gambar 04



Gambar 04. Partitur ritmis I

3. Menyiapkan rencana pembagian kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang setiap kelompok.
4. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi mengenai pembelajaran ritmis yang dilaksanakan. Lembar observasi untuk siswa keterlaksanaan pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio. Menyusun dan menyiapkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ritmis siswa digunakan untuk mencatat segala perilaku siswa di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Lembar observasi pengamatan proses pembelajaran ritmis siswa dapat dilihat pada Lampiran.

b. Pelaksanaan dan observasi tindakan

Pelaksanaan dan observasi tindakan dilaksanakan mulai tanggal 07 Maret 2013 – 21 Maret 2013. Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Selama pembelajaran berlangsung peneliti dibantu oleh satu orang pengamat / kolaborator yang melaksanakan pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pada siklus 1 dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung dalam waktu 1 × 60 menit melalui pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio di kelas IIIB SDIT Lukman Al-Hakim.

1. Pertemuan pertama

a. Kegiatan Awal (Pendahuluan)

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2013. Pukul 10.45 peneliti sekaligus guru, dan kolaborator memasuki ruang kelas, pada pertemuan pertama beberapa siswa belum siap menerima pelajaran. Mereka tampak sibuk mengobrol dengan teman sebangku dan belum focus mendengarkan instruksi dari guru, sehingga guru menegur siswa terlebih dahulu. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa sebagai *Condutioning Class*.

Setelah semua siswa siap menerima pelajaran, guru mulai menginformasikan kepada siswa mengenai materi musik ritmis yang akan dipelajari dan menjelaskan metode pembelajaran yang akan diterapkan

yaitu metode latihan dan media audio. Guru menginformasikan bahwa metode latihan adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang dengan materi yang sudah ada, dan audio merupakan alat bantu untuk mempermudah materi pembelajaran ritmis.

Setelah guru menjelaskan metode pembelajaran latihan dan media audio, kemudian guru memberikan apersepsi tentang bermain ritmis dengan cara mempraktikkan “tepuk pramuka” dan menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” dan juga menyebutkan masalah/topik materi dan memberikan beberapa gambaran tentang bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran tersebut siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar.

b. Kegiatan Inti

Selama lima menit pertama guru memutar audio yang sudah disiapkan sebelumnya dan mengintruksikan siswa untuk mendengarkan. kemudian siswa diminta untuk memainkan bunyi ritmis (*drum*). Suara *kick drum* dimainkan dengan cara memukul meja dan *snare drum* dengan cara *clap*/tepuk tangan dengan iringan audio *ritmis 1*. Proses itu dilakukan berulang-ulang hingga dirasa cukup.

Selanjutnya guru membagi siswa menjadi lima kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mencoba bermain ritmis dengan audio ritmis 1.

c. Kegiatan Akhir

Setelah siswa berlatih bermain ritmis, guru mengevaluasi hasil permainan ritmis yang sudah dimainkan. Selanjutnya guru menugaskan kepada siswa untuk mempelajari dan melatih ritmis sebagai pekerjaan rumah. Memberikan review/beberapa rangkuman tentang bermain ritmis dengan metode latihan dan media audio dan sebelum meninggalkan kelas guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Awal (Pendahuluan)

Pertemuan kedua pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2013. Pukul 10.45 peneliti sekaligus guru dan kolaborator memasuki ruang kelas, pada pertemuan kedua siswa terlihat sangat antusias, hal itu mereka tunjukkan dengan kesiapan mereka menerima materi yang baru. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa sebagai *Conditioning Class*.

Setelah semua siap, guru mulai menginformasikan kepada siswa mengenai materi ritmis yang akan dipelajari masih sama dengan pertemuan sebelumnya dan akan mencoba dengan audio yang berbeda. Kemudian siswa diminta menyiapkan partitur yang sudah dibagikan sebelumnya.

Guru menyebutkan masalah dan topik materi dan mengulang kembali materi ritmis dengan audio yang sebelumnya dan menyebutkan

tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar serta mengetahui simbol dan nilai nada.

b. Kegiatan Inti

Beberapa menit pertama guru mengulang kembali materi ritmis dengan audio yang sebelumnya (audio rimis1). Selanjutnya guru menginstruksikan untuk kembali berkelompok yang sudah dibentuk sebelumnya .

Kemudian setelah semua kelompok mencoba, selanjutnya guru meminta siswa untuk mendengarkan audio yang baru (lagu model: kicir-kicir ritmis) Setelah itu guru kembali menginstruksikan kepada siswa untuk mencoba kembali bermain ritmis. Proses ini kembali diulang-ulang sampai dirasa cukup dan kembali guru memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk mencoba secara bergantian sampai semua bisa memainkan ritmis dengan baik.

Setelah semua kelompok mencoba bermain ritmis dengan bantuan media audio (file kicir-kicir ritmis) guru menjelaskan tentang nilai nada, dari nilai penuh sampai $1/16$, dan cara membacanya. Kemudian guru membagikan partitur ritmis yang sebelumnya sudah dimainkan, kemudian mencoba membaca notasi ritmis yang ada pada partitur dan menanyakan apakah hasil bunyinya sama dengan ritmis yang dipelajari melalui audio sebelumnya.

Selanjutnya guru menawarkan satu audio ritmis yang sama, tetapi menggunakan lagu model yang berbeda (file gangnam style ritmis) untuk melihat seberapa besar antusias siswa dalam bermain ritmis, hasilnya siswa sangat antusias dan ingin mencoba kembali. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa yang berani mencoba kembali bermain ritmis dengan audio yang baru dengan catatan harus tetap memperhatikan partitur yang sudah dipegang oleh masing-masing siswa. Proses ini ternyata diikuti oleh semua siswa.

Setelah itu, guru kembali mencoba hasil dari pembelajaran yang sudah dilakukan dengan cara masing-masing kelompok mencoba kembali ritmis yang sudah dipelajari dan siswa diperbolehkan memilih audio yang disukai. Setiap kelompok boleh mencoba lebih dari satu kali audio.

c. Kegiatan Akhir

Setelah siswa berlatih bermain ritmis, guru mengevaluasi hasil permainan ritmis yang sudah dimainkan dan menanyakan beberapa simbol nilai nada sebagai pengetahuan kognitif. Memberikan review/beberapa rangkuman tentang bermain ritmis dengan metode latihan dan media audio serta simbol nilai nada. Sebelum meninggalkan kelas guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga siklus I, guru mengadakan tes akhir siklus I. Tes ini diadakan untuk mengetahui kemampuan siswa bermain ritmis secara individu.

Sebelum dilaksanakan tes, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan memeriksa kesiapan serta kehadiran siswa. Setelah semua siswa siap guru memberi pengarahan kepada siswa tentang teknik pengambilan nilai yang akan dilakukan yaitu dengan cara guru meminta siswa maju sesuai absensi kelas. Selanjutnya sebelum penilaian dimulai guru meminta siswa untuk memainkan kembali ritmis yang sudah dipelajari secara bersama-sama terlebih dahulu, kemudian setelah selesai memainkan ritmis secara bersama-sama baru dimulai pengambilan nilai siswa secara individu. Selanjutnya setelah semua siswa dinilai, guru meminta siswa untuk memainkan kembali ritmis secara bersama-sama dengan pilihan dari ketiga audio yang sudah dipelajari guna mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa bermain ritmis dengan metode latihan dan media audio. Tes ini dilaksanakan selama 50 menit. Adapun hasil tes pada siklus I dapat dilihat pada tabel 06.

Tabel 06. Nilai Tes Siklus I

No	Nama	Rater 1	Rater 2	Rata-rata	Keterangan
1	Responden 1	80	80	80	LULUS
2	Responden 2	60	60	60	TIDAK LULUS
3	Responden 3	70	70	70	LULUS
4	Responden 4	70	70	70	LULUS
5	Responden 5	80	80	80	LULUS
6	Responden 6	60	60	60	TIDAK LULUS
7	Responden 7	70	70	70	LULUS
8	Responden 8	80	80	80	LULUS
9	Responden 9	60	60	60	TIDAK LULUS
10	Responden 10	80	80	80	LULUS
11	Responden 11	80	80	80	LULUS
12	Responden 12	80	80	80	LULUS
13	Responden 13	80	80	80	LULUS
14	Responden 14	80	80	80	LULUS
15	Responden 15	80	80	80	LULUS
16	Responden 16	80	80	80	LULUS
17	Responden 17	70	70	70	LULUS
18	Responden 18	70	70	70	LULUS
19	Responden 19	70	70	70	LULUS
20	Responden 20	80	80	80	LULUS
21	Responden 21	80	80	80	LULUS
22	Responden 22	80	80	80	LULUS
JUMLAH				1640	
NILAI TERENDAH				60	
NILAI TERTINGGI				80	
RATA-RATA KELAS				74.54	

Tabel 05 menunjukkan nilai tes siklus 1, siswa kelas IIIB SDIT Luqman Al-Hakim. Nilai rata-rata tes siklus 1 yaitu 74,54. Pada tabel 5 dapat dilihat nilai tes siklus I masing-masing siswa. Ada 3 siswa yang tidak memenuhi standar keberhasilan tindakan dan ada 19 siswa yang sudah memenuhi standar keberhasilan tindakan. Prosentase siswa yang sudah memenuhi standar keberhasilan tindakan adalah 86%. Artinya bahwa upaya meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio pada siklus I hasilnya belum dikatakan berhasil.

Setelah tes siklus 1 selesai guru pengampu/kolaborator memberi masukan terhadap hasil pengambilan nilai yaitu diduga siswa cenderung menghafal karena terlalu banyak pengulangan pada setiap bar. Setelah guru

selesai memberikan masukan, Guru pengampu/kolaborator juga meminta siswa agar mempelajari dan melatih kemampuan membaca ritmis di rumah dengan tujuan agar permainan ritmis siswa menjadi lebih baik lagi.

c. Hasil observasi siklus I

1. Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 3 kali pertemuan oleh kolaborator sekaligus pengamat mengenai pelaksanaan pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapannya. Secara keseluruhan semua siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan baik, meskipun ada 3 siswa yang memerlukan perhatian khusus di dalam kelas. Pada pertemuan ini semua perencanaan kegiatan terlaksana dengan baik.

d. Refleksi Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio di SDIT Luqman Al-Hakim pada siklus I belum terlaksana sesuai criteria keberhasilan tindakan, meskipun terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa kendala dan permasalahan yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran ritmis melalui penggunaan metode latihan dan media audio :

1. Ada siswa yang memerlukan perhatian khusus (3 siswa) yang cukup menyulitkan untuk diarahkan. Siswa ini perlu mendapatkan pendekatan secara personal.

2. Dalam satu kelompok ada perselihan memilih audio yang mengiringi dalam pembelajaran bermain ritmis, sehingga cukup menyita waktu untuk mendapatkan mufakat. Penyelesaiannya dilakukan dengan cara *hom pim pa*.
3. Saat praktik ritmis secara berkelompok, masih ada siswa yang berbuat gaduh dan mengganggu konsentrasi teman lainnya.
4. Pada saat evaluasi, siswa masih kesulitan dalam bermain ritmis dengan nilai seperenam belas, dan ada beberapa siswa yang masih kesulitan dengan tempo.
5. Siswa cenderung menghafal notasi ritmis.
6. Partitur dalam bentuk kertas ternyata cukup menyulitkan siswa, dikarenakan pada saat siswa fokus membaca notasi ritmis ketika praktik dengan *body percussion*, kertas tersebut berterbangan.

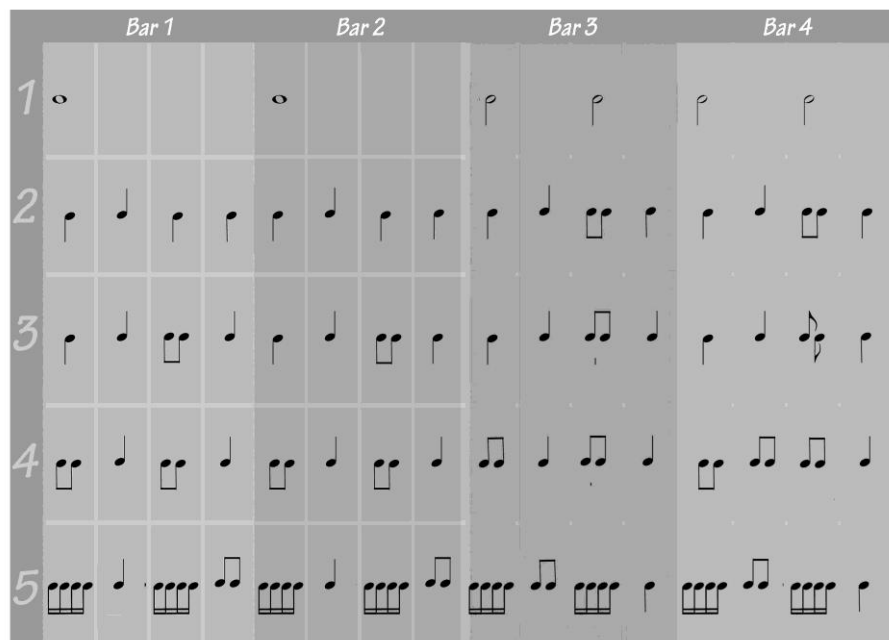
Berdasarkan pelaksanaan siklus I, pembelajaran ritmis melalui penggunaan metode latihan dan media audio di SDIT Lukman Al-Hakim belum berjalan secara optimal karena masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung yang sudah dijelaskan secara rinci pada siklus I. Selanjutnya untuk mengatasi kendala- kendala yang muncul pada proses penelitian dan memperbaiki proses pembelajaran ritmis melalui penggunaan metode latihan dan media audio di SDIT Lukman Al-Hakim agar menjadi lebih optimal, maka perlu dilaksanakan siklus II. Adapun pelaksanaan siklus II secara rinci sebagai berikut dijelaskan.

2. Siklus 2

a. Perencanaan tindakan siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II, kegiatan penelitian secara umum sama dengan perencanaan pada siklus I, walaupun terdapat beberapa tambahan kegiatan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, yaitu:

1. Memberikan pendekatan personal kepada siswa yang dalam tanda kutip spesial, serta memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi.
2. Membuat ulang partitur ritmis, dalam satu baris terdapat dua bar yang sama dan meminimalkan pengulangan-pengulangan ritmis. Adapun notasi siklus II dapat dilihat pada gambar 05.



Gambar 05. Notasi ritmis siklus II

3. Membuat audio sebanyak dua model lagu yaitu jaranan dan tul jainak, serta menampilkan partitur lewat LCD.

4. Memberikan perhatian dan meningkatkan bimbingan yang lebih dan merata kepada seluruh siswa.
5. Guru memberikan sanksi yang tegas bagi siswa yang tidak serius baik pada waktu berlatih maupun tes akhir siklus.

b. Pelaksanaan dan observasi tindakan siklus II

Pelaksanaan dan observasi tindakan siklus II dilaksanakan mulai tanggal 28 Maret 2013 – 11 April 2013. Pada tahap observasi tindakan pada siklus II, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang sama pada siklus I yaitu metode latihan dan media audio. Berdasarkan RPP yang sudah dibuat, selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran yang dibantu oleh kolaborator sekaligus pengamat. Kegiatan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan rencana kegiatan pembelajaran musik, dilaksanakan dengan memperhatikan hasil refleksi siklus I, berikut ini deskripsi pelaksanaannya.

1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Awal (Pendahuluan)

Guru membuka Pelajaran/*Conductioning Class* dengan cara salam/menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran musik dilanjutkan dengan memutar video cara pembelajaran nilai nada (ritmis) di barat sebagai apersepsi/prasyarat pengetahuan. Guru juga menyebutkan masalah dan topik materi dan memberikan beberapa gambaran tentang bermain ritmis dan

menyebutkan tujuan pembelajaran. Adapun tujuannya adalah siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar.

Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini yaitu tetap materi ritmis yang sama, hanya saja berbeda partitur. Materi tersebut masih tetap akan menggunakan metode latihan dan media audio. Guru menginformasikan bahwa metode latihan adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang dengan materi yang sudah ada, dan audio merupakan alat bantu untuk mempermudah materi pembelajaran ritmis. Guru memotivasi siswa terutama kepada siswa yang belum lancar/belum memenuhi standar kriteria keberhasilan tindakan dalam upaya peningkatan keterampilan dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio untuk aktif dan bersemangat berlatih saat pembelajaran.

Setelah guru memperdengarkan audio yang sudah dibuat sebelumnya tentang materi ritmis yang baru (file lagu model jaranan), kemudian guru memberikan contoh cara bermain ritmis melalui media audio yang sudah disiapkan. Siswa kembali mendengarkan audio yang sudah ada dan siswa diperbolehkan menirukan suara ritmis yang terdengar dari audio, kemudian guru menampilkan partitur ritmis melalui LCD yang sudah disiapkan sebelumnya.

Selanjutnya guru mengulas tentang pengambilan nilai minggu yang lalu, guru memberi masukan saran, kritik agar permainan ritmis siswa lebih baik. Setelah guru mengulas pengambilan nilai minggu yang lalu kemudian

guru meminta siswa untuk kembali berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya.

b. Kegiatan inti

Setelah siswa berkelompok berdasarkan kelompok masing-masing, guru menjelaskan kembali seperti pertemuan minggu yang lalu yaitu bagaimana cara bermain ritmis yang benar, terutama dibagian nilai nada 1/16. Selanjutnya guru juga memberikan saran agar pada waktu memukul meja (menirukan suara *kick drum*) tidak boleh terlalu keras pada saat bermain ritmis.

Guru mengulang-ulang audio (model lagu: file jaranan ritmis) dan menampilkan notasi/partitur ritmis melalui LCD. Dan siswa diperbolehkan mencoba dengan syarat tidak boleh terlalu keras dalam bermain ritmis. Selanjutnya guru menginstruksikan untuk kembali mempraktikkan secara bersama-sama dengan acuan partitur dan audio .

Setelah proses tersebut dirasa sudah cukup, maka siswa diminta untuk mencoba berkelompok hingga semua kelompok mendapatkan giliran, selama kelompok tersebut praktik, kelompok lain bertugas mengoreksi yang nantinya setiap kelompok akan ditanya bagian mana yang mengalami kesalahan. Proses ini kembali diulang-ulang sampai dirasa siswa mengetahui dan mengerti cara bermain ritmis yang baik dan benar.

Setelah semua kelompok mencoba bermain ritmis dengan audio *jaranan ritmis*, guru menanyakan kepada siswa bagian mana yang mereka anggap sulit dan guru mencontohkan kembali cara bermain ritmis tersebut.

Setelah dirasa siswa mampu mengatasi kesulitannya, guru kembali mencoba menginstruksikan kepada siswa untuk mempraktikkan kembali bermain ritmis denganiringi audio, dan proses tersebut dilakukan berulang-ulang.

c. **Kegiatan Akhir**

Setelah siswa berlatih bermain ritmis, guru memberikan review dan beberapa rangkuman tentang bermain ritmis dengan metode latihan dan media audio. Guru mengevaluasi hasil permainan ritmis yang sudah dimainkan. Selanjutnya guru menugaskan kepada siswa untuk mempelajari dan melatih/mengingat materi ritmis sebagai pekerjaan rumah. Sebelum meninggalkan kelas guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Pertemuan Kedua

a. **Kegiatan Awal (Pendahuluan)**

Guru membuka Pelajaran/Conductioning Class dengan cara salam/menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran musik dilanjutkan dengan memutar kembali audio yang sebelumnya serta menampilkan partitur melalui LCD sebagai apersepsi/prasyarat pengetahuan. Guru juga menyebutkan masalah dan topik materi dan memberikan Beberapa gambaran tentang bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran yakni siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar.

Setelah guru menginformasikan kepada siswa dalam pembelajaran ritmis kali ini terdapat audio yang baru, tetapi materi ritmis/notasi ritmisnya tetap sama dengan pertemuan sebelumnya. Kemudian guru memperdengarkan audio yang baru (file lagu model *tul jainak*), kemudian guru memberikan contoh cara bermain ritmis melalui media audio yang sudah disiapkan. Siswa kembali mendengarkan audio yang sudah ada dan siswa diperbolehkan menirukan suara ritmis yang terdengar dari audio.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan Inti, Guru kembali menginstruksikan siswa untuk mencoba bermain ritmis dengan audio sebelumnya (Lagu model: file *Jaranan Ritmis*) Setelah siswa berkelompok berdasarkan kelompok masing-masing, selanjutnya guru kembali memberikan saran agar pada waktu memukul meja (menirukan suara *kick drum*) tidak boleh terlalu keras pada saat bermain ritmis.

Setelah siswa mencoba bermain ritmis dengan audio yang sebelumnya. Guru menawarkan siswa untuk memakai audio yang baru yaitu dengan lagu model *Tul Jainak*. Guru mengulang-ulang audio dan menampilkan notasi/partitur ritmis melalui LCD. Siswa kembali praktik dengan audio yang baru tanpa mengesampingkan notasi/partitur yang sudah ditampilkan melalui LCD.

Setelah proses tersebut dirasa sudah cukup, maka siswa diminta untuk mencoba berkelompok hingga semua kelompok mendapatkan giliran, dalam hal ini siswa diperbolehkan memakai media selain *Body percussion*

antara lain ranting, *Stick drum*, dan juga diperbolehkan menentukan tempo. Selama kelompok tersebut praktik, kelompok lain ditugaskan mengoreksi yang nantinya setiap kelompok akan ditanya bagian mana yang mengalami kesalahan. Proses ini kembali diulang-ulang sampai dirasa siswa mengetahui dan mengerti cara bermain ritmis yang baik dan benar.

Setelah semua kelompok mencoba bermain ritmis dengan audio *Tul Jainak*, guru menanyakan kepada siswa bagian mana yang mereka anggap sulit dan dalam hal ini tidak ada pertanyaan dari siswa yang artinya siswa sudah mengerti dan mampu memainkan ritmis dengan benar. Setelah itu guru kembali mencoba menginstruksikan kepada siswa untuk mempraktikkan kembali bermain ritmis denganiringi audio, dan proses tersebut dilakukan berulang-ulang.

c. Kegiatan Akhir

Setelah siswa berlatih bermain ritmis, guru memberikan review dan beberapa rangkuman tentang bermain ritmis dengan metode latihan dan media audio. Guru mengevaluasi hasil permainan ritmis yang sudah dimainkan. Selanjutnya guru menugaskan kepada siswa untuk mempelajari dan melatih/mengingat materi ritmis sebagai pekerjaan rumah, serta mengumumkan minggu depan akan diadakan pengambilan nilai. Sebelum meninggalkan kelas guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga siklus II, guru mengadakan tes akhir siklus II. Tes ini diadakan untuk mengetahui kemampuan siswa bermain ritmis secara individu.

Sebelum dilaksanakan tes, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan memeriksa kesiapan serta kehadiran siswa. Setelah semua siswa siap, guru memberi pengarahan kepada siswa tentang teknik pengambilan nilai yang akan dilakukan yaitu dengan cara guru meminta siswa maju sesuai absensi kelas. Selanjutnya sebelum penilaian dimulai, guru meminta siswa untuk memainkan kembali ritmis yang sudah dipelajari secara bersama- sama terlebih dahulu, kemudian setelah selesai memainkan ritmis secara bersama- sama, baru dimulai pengambilan nilai siswa secara individu. Dalam pengambilan nilai tersebut, siswa diperbolehkan memilih audio dan tempo. Selanjutnya setelah semua siswa dinilai, guru meminta siswa untuk memainkan kembali ritmis secara bersama- sama dengan pilihan dari kedua audio yang sudah dipelajari guna mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio. Tes ini dilaksanakan selama 50 menit. Adapun hasil tes pada siklus II dapat dilihat pada table 07.

Tabel 07. Nilai Tes Siklus II

No	Nama	Rater 1	Rater 2	Rata-rata	Keterangan
1	Responden 1	100	100	100	LULUS
2	Responden 2	90	90	90	LULUS
3	Responden 3	90	90	90	LULUS
4	Responden 4	90	90	90	LULUS
5	Responden 5	90	90	90	LULUS
6	Responden 6	80	80	80	LULUS
7	Responden 7	80	80	80	LULUS
8	Responden 8	80	80	80	LULUS
9	Responden 9	80	80	80	LULUS
10	Responden 10	90	90	90	LULUS
11	Responden 11	80	80	80	LULUS
12	Responden 12	80	80	80	LULUS
13	Responden 13	90	90	90	LULUS
14	Responden 14	80	80	80	LULUS
15	Responden 15	80	80	80	LULUS
16	Responden 16	100	100	100	LULUS
17	Responden 17	80	80	80	LULUS
18	Responden 18	90	90	90	LULUS
19	Responden 19	80	80	80	LULUS
20	Responden 20	80	80	80	LULUS
21	Responden 21	80	80	80	LULUS
22	Responden 22	100	100	100	LULUS
JUMLAH				1890	
NILAI TERENDAH				80	
NILAI TERTINGGI				100	
RATA-RATA KELAS				85.90	

Berdasarkan tabel 07, nilai rata-rata tes siklus II yaitu 85,90.

Pada tabel 06 dapat dilihat nilai tes siklus II masing-masing siswa. Tidak ada siswa yang tidak memenuhi standar keberhasilan tindakan, semua siswa sudah mendapat nilai di atas standar keberhasilan tindakan dan nilai semua siswa mengalami kenaikan yang ditunjukkan dengan rata-rata kelas 85,90 lebih tinggi dari siklus sebelumnya. Prosentase siswa yang sudah tuntas sesuai dengan standar criteria keberhasilan tindakan sudah 100 %, artinya

bahwa upaya peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio hasilnya baik dan memuaskan.

Setelah tes siklus II selesai, guru memberi masukan terhadap hasil pengambilan nilai, memberi apresiasi kepada seluruh siswa bahwa permainan ritmis siswa sudah baik. Setelah guru selesai memberikan masukan, Guru juga berpesan kepada siswa agar tetap berlatih bermain ritmis agar siswa menjadi semakin terampil. Guru mengakhiri pertemuan tersebut dengan mengucapkan salam.

c. Hasil observasi siklus II

Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 3 kali pertemuan oleh kolaborator sekaligus pengamat mengenai pelaksanaan pembelajaran ansambel dengan metode latihan dan media audio, semua sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapannya, semua siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan baik.

2. Refleksi Siklus II

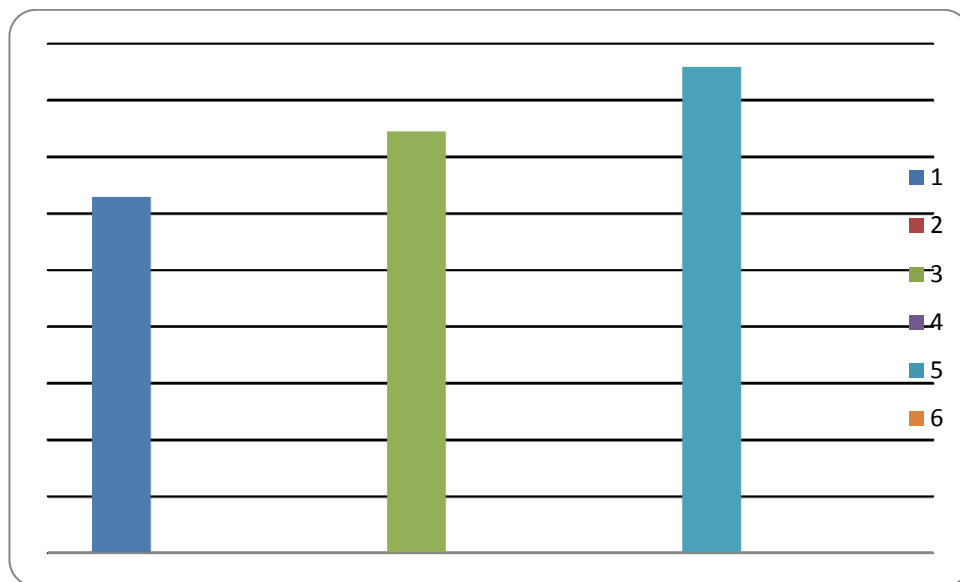
Dari data hasil pengamatan, diperoleh bahwa keterampilan siswa dalam bermain ritmis dengan metode latihan dan media audio sudah lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II, pembelajaran yang dilaksanakan sudah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan. Pada siklus II keterampilan siswa dalam bermain ritmis dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3 mengalami peningkatan.

Dari data penilaian siswa pada siklus II sudah terlihat meningkat dibandingkan dengan penilaian pada siklus I. Nilai hasil tes siswa selama pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio dapat dilihat pada tabel 08 dan gambar 06.

Tabel 08. Nilai Tes Pra siklus, Siklus I, dan Nilai Tes Siklus II

NAMA SISWA	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
	RATA- RATA NILAI	KETERANGAN	RATA- RATA NILAI	KETERANGAN	RATA- RATA NILAI	KETERANGAN
Responden 1	70	LULUS	80	LULUS	100	LULUS
Responden 2	50	TIDAK LULUS	60	TIDAK LULUS	90	LULUS
Responden 3	60	TIDAK LULUS	70	LULUS	90	LULUS
Responden 4	60	TIDAK LULUS	70	LULUS	90	LULUS
Responden 5	50	TIDAK LULUS	80	LULUS	90	LULUS
Responden 6	50	TIDAK LULUS	60	TIDAK LULUS	80	LULUS
Responden 7	70	LULUS	70	LULUS	80	LULUS
Responden 8	70	LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 9	60	TIDAK LULUS	60	TIDAK LULUS	80	LULUS
Responden 10	70	LULUS	80	LULUS	90	LULUS
Responden 11	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 12	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 13	70	LULUS	80	LULUS	90	LULUS
Responden 14	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 15	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 16	70	LULUS	80	LULUS	100	LULUS
Responden 17	65	TIDAK LULUS	70	LULUS	80	LULUS
Responden 18	70	LULUS	70	LULUS	90	LULUS
Responden 19	60	TIDAK LULUS	70	LULUS	80	LULUS
Responden 20	70	LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 21	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 22	70	LULUS	80	LULUS	100	LULUS
jumlah	1385		1640		1890	
Rata-rata kelas	62.95		74.54		85.90	

Gambar 06. Grafik rat-rata siswa dari pra siklus sampai siklus II



Tabel 09. Daftar Nilai Rata-Rata Kelas IIIB SDIT-LHI Kota Gede, Yogyakarta Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

N0	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	62.95	74.54	85.90

Pada tes siklus II nilai yang diperoleh sudah lebih baik daripada nilai tes siklus I. Rata-rata nilai tes siklus II adalah 85.90. Semua siswa sudah mendapat kriteria sangat baik yaitu 80-100.

Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator pada akhir siklus II menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran yang dilaksanakan sudah berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Berdasarkan pengamatan, bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio sudah

meningkat pada siklus II, lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I. Hal ini dilihat dari hasil evaluasi bermain ritmis yang dilaksanakan dikelas.

C. Pembahasan

Pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio yang dilaksanakan di SDIT Lukqman Al-Hakim, dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran maupun dari lembar observasi siswa dan guru. Langkah-langkah dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio yaitu persiapan, melaksanakan metode latihan dan media audio, dan menilai proses dan hasil pengamatan.

Dilihat dari proses pembelajaran, sebagian besar siswa telah mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa berlatih di kelas secara bersama-sama. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 siswa dalam satu kelompok. Dalam sebuah kelompok siswa, terdiri atas tingkat kemampuan yang bervariasi yakni tinggi, sedang, rendah. Hal ini dilakukan karena pengelompokan secara heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung di antara anggota kelompok, serta memudahkan dalam pengelolaan kelas. Jika dalam sebuah kelompok belajar anggotanya terdiri atas siswa dengan kemampuan yang berbeda, maka siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dapat memberikan bimbingan kepada siswa yang mempunyai kemampuan lebih rendah.

Peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio dimulai dengan cara guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Kegiatan ini bertujuan agar siswa mempunyai gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan lebih siap menghadapi pelajaran. Dalam kegiatan ini, Guru terus menerus mengulang audio yang sudah disiapkan sebelumnya, dan menunjukkan simbol/notasi ritmis yang dimainkan. Rata-rata siswa memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan kesiapan, serta antusias yang sangat bagus yang ditunjukkan siswa secara langsung ketika materi diajarkan. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang teori kepada siswa. Kegiatan ini dilakukan pada siklus I dan siklus II pada pertemuan pertama dan kedua.

Audio yang terdapat dalam bermain ritmis sengaja dibuat menggunakan *software Fruity Loop Studio 9* yang mana langkah-langkah telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Langkah-langkah dalam upaya peningkatan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio pada tahap pertama adalah persiapan. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan adalah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan rambu-rambu kurikulum dan silabus mata pelajaran Seni Musik kelas III, serta menyiapkan segala media yang diperlukan dalam bermain ritmis, diantaranya audio yang digunakan untuk mengiringi bermain ritmis melalui metode latihan (file ritmis 1, kicir-kicir ritmis, gangnam style

ritmis, jaranan dan tul kainak). Dalam hal ini siswa akan belajar secara bersama-sama dan kemudian dibagi menjadi kelompok kecil untuk memainkan ritmis yang sudah ditulis dipartitur, sedangkan media yang digunakan dalam bermain ritmis antara lain *body percussion*, *stick drum*, meja dll. Menyusun pedoman pengamatan dan monitoring yaitu aspek-aspek yang akan diobservasi/ dibuat catatan lapangan serta menyusun rancangan evaluasi program.

Langkah kedua yaitu melaksanakan upaya peningkatan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio. Dalam hal ini, guru terlebih dahulu membuka Pelajaran/*Conductioning Class* dengan cara salam/menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran musik dilanjutkan dengan apersepsi/prasyarat pengetahuan. Guru juga menyebutkan masalah dan topik materi serta menyebutkan tujuan pembelajaran. Setelah itu siswa mendengarkan audio secara berulang-ulang yang sudah dibuat sesuai dengan partitur, siswa menirukan ritmis (*drum*) yang terdengar dari audio secara bersama-sama, kemudian dibagi menjadi kelompok kecil sebanyak 4-5 siswa perkelompok. Setelah siswa dibagi menjadi kelompok kecil, guru meminta siswa mencoba ritmis dengan cara memainkan ritmis tersebut secara berkelompok, sedangkan kelompok yang lain bertugas menilai. Kegiatan tersebut diulang-ulang hingga siswa dirasa cukup menguasai materi ritmis. Di sela-sela bermain ritmis, guru menjelaskan tentang nilai nada, dari nilai penuh sampai 1/16.

Langkah ketiga upaya peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio adalah mengecek hasil bermain ritmis siswa dari hasil pembelajaran yang sudah diajarkan sebelumnya, serta melakukan penilaian terhadap permainan ritmis. Setelah selesai mengecek permainan ritmis siswa, guru melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio siswa secara individu sesuai absensi kelas.

Metode latihan merupakan metode pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang dengan materi yang sudah ada, dan audio merupakan alat bantu untuk mempermudah materi pembelajaran ritmis. Dengan metode pembelajaran ini siswa tertarik dan bersemangat dalam bermain ritmis karena mereka merasa senang dengan cara pembelajaran dan audio yang dibuat, sehingga siswa memperoleh hasil yang memuaskan setelah berlatih berulang kali latihan yaitu menghasilkan pengetahuan psikomotorik dan afektif yang baik. Siswa antusias mengikuti proses peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio. Dengan metode latihan dan audio siswa lebih cepat terampil dan bisa memahami materi ritmis yang dipelajari. Pembelajaran menggunakan metode latihan dan media audio membantu siswa untuk mengkonstruksi serta menemukan konsep belajar yang menyenangkan. Dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio juga terdapat kendala yaitu siswa menjadi terlalu aktif dalam pembelajaran ritmis yang disampaikan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru meminta siswa yang ingin berlatih pada waktu kelompok lain praktik,

diperbolehkan dengan syarat tidak mengeluarkan bunyi (tidak memukul meja dan clap yang sebenarnya) dan guru memberi tugas kepada masing-masing kelompok untuk mengkoreksi kelompok yang sedang praktik.

Pada saat bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio, siswa diperbolehkan memilih audio yang dikehendaki. Dalam bermain ritmis siswa diharapkan mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar tanpa mengesampingkan teori yang terdapat dalam materi ritmis tersebut, Dalam hal ini juga stabil dalam tempo.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa ada peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata kelas dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Ini menunjukkan bahwa bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio dapat meningkatkan keterampilan bermain ritmis siswa. Peningkatan keterampilan siswa dalam bermain ritmis tersebut ditandai dengan peningkatan nilai evaluasi yang diukur dengan menggunakan tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Dari hasil pembelajaran tersebut dapat diamati peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil tes bermain ritmis melalui metode latihan dan media audio pada siklus I nilai rata-rata siswa kelas IIIB SDIT Lukman Al-Hakim adalah 74.54 mengalami peningkatan menjadi 85.90 pada siklus II.

Pada siklus II penilaian siswa mengalami peningkatan yang cukup besar, peningkatan tersebut ditandai dengan nilai siswa yang dapat dikategorikan sangat baik (80-100). Peningkatan hasil belajar terjadi pada

siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam bermain ritmis meningkat setelah dilakukan dengan metode latihan dan media audio. Kenaikan nilai evaluasi siswa tidak terlepas dari usaha siswa untuk memperbaiki apa yang telah diusahakan dan didapatkannya. Salah satu faktor yang mempengaruhi usaha atau kerja siswa adalah perasaan senang yang diperoleh dari bermain ritmis dengan bantuan audio dan semangat siswa terhadap apa yang dipelajarinya.

Semua data yang telah dideskripsikan tersebut merupakan hasil dari implikasi tindakan yang telah dilaksanakan. Dalam hal ini peneliti menganggap bahwa semua hal yang telah diperoleh dapat menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dikelas IIIB SDIT Luqman Al-Hakim Kota Gede, Yogyakarta ini masih memiliki keterbatasan-keterbatasan yang perlu diungkapkan, di antaranya, pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai gurunya sendiri. Hal ini menyulitkan bagi peneliti untuk mengadakan pengamatan terhadap para siswa secara langsung. Untuk itu peneliti dibantu oleh seorang kolaborator sekaligus sebagai pengamat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan metode latihan dan media audio pada proses pembelajaran ritmis dapat meningkatkan keterampilan siswa SDIT-LHI Kota Gede, Yogyakarta kelas IIIB. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil evaluasi yang dilakukan siswa pada akhir pelaksanaan siklus pertama dan kedua. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai yang dicapai siswa yang dilihat dari rata-rata pelaksanaan penelitian, yaitu pada Pra - siklus, rata-rata yang di capai siswa sebesar 62,95. Pada siklus pertama rata-rata yang dicapai siswa sebesar 74,54. Pada siklus kedua semua siswa sudah memenuhi standar kriteria keberhasilan tindakan yakni BAIK (66-79) serta rata-rata yang dicapai siswa sebesar 85,90.

Dengan memperhatikan peningkatan rata-rata yang dicapai siswa dari pelaksanaan pra - siklus sampai dengan pelaksanaan siklus ke II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode latihan dan media audio dalam pembelajaran ritmis dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis.

B. Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian, maka rencana tindak lanjut dari penelitian ini adalah guru dapat menerapkan metode dan media pembelajaran ritmis melalui metode latihan dan media audio dijadikan salah satu alternatif dalam variasi pembelajaran ritmis.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- (2001). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- .(2010). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Calhoun, E.F. (1994). *How To Use action Research in The Self renewing School*. Alexandria: SCD
- Dhieni, Nurbiana. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas terbuka. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dunnette, David L. (1976). *Skill and Play*. New York: Ballantine Books.
- Dworetzky, John P. (1990). *Introduction to Child Development*. New York: Wesk Publishing Company.
- Gordon (1994). *Teaching Skill*. New York: Wesk Publishing Company
- Hasibuan. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Hildebrand, Verna. (1986). *Introduction to Early Childhood Education*. New York: Mac Millan Publishing Company.
- Hilgard, Ernest R. (1962). *Introduction to Psychology*. New York and Burlingame: Harcourt Brace and World Inc.
- Hoffer. (1975). *Music*. New York: Wesk Publishing Company
- Iverson, Allen. (2001). *Welcome To Reading*. New York: World Book
- Jamalus; Mahmud A.T. (1981). *Musik 4 untuk SPG Kelas II*. C.V. Titik Terang. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kamien, Roger. (2005). *Music an Apreciation*. New York: GRAW-HILL BOOK
- Kristianto, Sumoro Hadi YP. (2008). *Suara, Getaran dan Pendengaran*. ISBN: 978-979-18185-0-6.
- Kurniawan, Fahmi (2011). *Cara Praktis Aransemen Lagu Dengan Komputer*. Jogjakarta: Bukubiru

- Manof, Tom (tt). *The Music Kit, Rhythm Reader and Scorebook*. New York, London: w.w. Norton and Company.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Mudjilah, Hanna Sri. (2004). *Teori Musik Dasar*. FBS, UNY.
- Mukmin, N.(2004). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : Program Pasca Sarjana (UNY)
- Muslich. Muhammad. (2008). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konseptual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nedler, Mac. (1986). *Reading Skill and Media*. New York: Wesk Publishing Company.
- NN. (2006). *Hand Out Training Produksi Program Video Klip dan Intruksional*. Yogyakarta: PUSKAT.
- NN. (1999). *Music Arts Education Teacher Guidelines*.Ireland: PUBLISHED BY THE STATIONERY OFFICE.
- Nugroho. (2006). *Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Agro Media Pustaka.
- Pujiwiayana. (2009). *Elemen Musik dan Teknik Bermain Musik*. Work Shop juri Drum Band PENGPROV PDBI DIY.
- Robbin. (2000). *The National Curriculum*. London: Departement for Education and Employment.
- Roestiyah & Suharto, Yumiati. (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Bina Aksara
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sagor, R. (1992). *How to Conduct Collaborative Action research*. Alexandria: SCD.
- Savage. (1989). *Rhythm*. New York: Work Publishing Company.
- Singer, Kurt. (1973). *Membina Hastar Belajar Disekolah*. Ehrenwirth Verlang, Munnchen.

- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Subyantoro. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Semarang: Widya Karya.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana.(1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sukadiyanto. (2009). *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. Dinas pendidikan Kab.Sleman.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryabrata,S. (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Suwandi, Sarwiji. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan karya Ilmiah*.Kadipiro Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tedjasaputra, Maykes. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Zulfa,Umi. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Cahaya Ilmu.

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDIT Luqman Al-Hakim Internasional
Mata Pelajaran : Seni Musik
Kelas / Semester : IIIB/2
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @30 menit (2X pertemuan)

Standar Kompetensi:

Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

Kompetensi Dasar

Memainkan musik dengan alat musik ritmis sederhana

Indikator:

1. Dapat memainkan ritmis yang benar.
2. Dapat menjelaskan nama/symbol notasi musik.
3. Dapat menyebutkan berbagai simbol/nilai nada
4. Dapat membaca notasi musik.

I. Tujuan Pembelajaran.

1. Siswa mampu memainkan ritmis yang benar
2. Siswa mampu menjelaskan nama/symbol notasi musik.
3. Siswa mampu menyebutkan berbagai simbol/notasi nada “penuh-seper enambelas”.
4. Siswa mampu membaca notasi musik (balok).

II. Materi Pembelajaran

Bermain ritmis

1. Audio Pengiring (ritmis 1. Kicir-kicir dan gangnam style)

Nilai nada (notasi balok)

1. Penuh
2. Setengah
3. Seper empat
4. Seper delapan
5. Seper enam belas

III. Metode Pembelajaran

Latihan : Ketika mempelajari ritmis dengan iringan audio

Diskusi : Menjelaskan notasi/nilai nada.

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I

A. Kegiatan awal

1. Membuka Pelajaran/Conductioning Class
 - a. Guru menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran musik
 - b. Memutar audio lagu *Kalau kau suka hati* (dibuat dari program FL9).

2. Apersepsi / Prasyarat pengetahuan
 - a. Guru mengintruksikan untuk memainkan “tepuk pramuka”.
 - b. Guru memutar audio lagu kalau kau suka hati, siswa bernyayi.
 - c. Guru menunjukkan cara penggunaan bermain ritmis dengan *body percussion*.
 - d. Guru mempraktikkan materi bermain ritmis dengan iringan audio yang sudah disiapkan.
 3. Masalah / topik materi
Memberikan beberapa gambaran tentang bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran. “Siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar”.
- B. Kegiatan Inti**
1. Mendengarkan audio ritmis (ritmis 1/FL9) secara berulang-ulang.
 2. Mencoba/berlatih bermain ritmis dengan iringan audio 1.
 3. Membagi kelompok kecil.
 4. Mencoba bermain ritmis secara berkelompok.
- C. Kegiatan Penutup**
1. Review
Memberikan beberapa rangkuman tentang bermain ritmis yang baik dan benar (*body percussion*)
 2. Evaluasi
Mengulang kembali bermain ritmis yang sudah dipelajari.
 3. Tugas Penguat
Berlatih ritmis yang sudah dipelajari.

Pertemuan II

- A. Kegiatan awal**
1. Membuka Pelajaran/Conductioning Class
Guru menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran.
 1. Apersepsi / Prasyarat pengetahuan
Memutar kembali Audio ritmis 1, dan siswa diperbolehkan mengikuti/bermain ritmis.
 2. Masalah / topik materi
Memberikan beberapa gambaran tentang cara bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran. “Siswa mampu bermain ritmis dengan baik dan benar, serta mengetahui simbol/nilai nada”.
- B. Kegiatan Inti**
1. Bermain ritmis dengan audio ritmis 1
 2. Membahas nama/nilai nada yang terdapat dalam bermain ritmis (penuh-seper enam belas)
 3. Bermain ritmis dengan audio yang berbeda (kicir-kicir dan gangnam style) dengan bahan ritmis yang sama dengan materi yang sebelumnya.
- C. Kegiatan Penutup**
1. Review
Memberikan beberapa rangkuman tentang bermain ritmis dan simbol/nilai nada yang terdapat dalam materi ajar.
 2. Evaluasi
Bermain ritmis dengan audio yang siswa pilih.
 3. Tugas Penguat
Mencari media bermain ritmis selain *body percussion*.

Pertemuan III

Guru mengadakan evaluasi secara individu untuk mengetahui tingkat keberhasilan materi ajar.

4. Sumber Bahan

1. Buku : Musik an Aprpreciation.
2. Media Audio : Fruity Loop 9

5. Penilaian

A. Soal

	Bar 1				Bar 2				Bar 3				Bar 4			
1	○ ↓				○ ↑				○ ↓				○ ↑			
2	♩		♩		♩		♩		♩		♩		♩		♩	
3	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩
4	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩
5	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩	♩

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh yang memiliki tanda anak panah ke bawah dimainkan dengan cara memukul meja, yang memiliki tanda anak panah ke atas dimainkan dengan cara clap (tepu tangan).

Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

Tangkai ke atas : Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)

Tangkai ke bawah : Memukul meja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

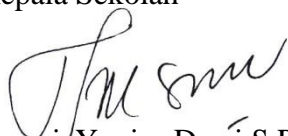
B. Lembar penilaian

Nama:						Nama Rater :			
Bar 1		Bar 2		Bar 3		Bar 4		Total	Bobot
B	S	B	S	B	S	B	S		B : 5 S : 0
B	S	B	S	B	S	B	S		
B	S	B	S	B	S	B	S		
B	S	B	S	B	S	B	S		
B	S	B	S	B	S	B	S		
Nilai									

Yogyakarta, 02 Maret 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah



Fourzia Yunisa Dewi.S.Pd

NIPY: 019021082

Guru Mata Pelajaran



Achmad Nurulloh

09208244057

Kritik Supervisor :

.....

.....

.....

.....

.....

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDIT Luqman Al-Hakim Internasional
Mata Pelajaran : Seni Musik
Kelas / Semester : IIIB/2
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @30 menit (2X pertemuan)

Standar Kompetensi:

Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

Kompetensi Dasar

Memainkan musik dengan alat musik ritmis sederhana

Indikator:

1. Dapat memainkan ritmis yang benar.
2. Dapat menjelaskan nama/symbol notasi musik.
3. Dapat menyebutkan berbagai simbol/nilai nada
4. Dapat membaca notasi musik.

I. Tujuan Pembelajaran.

1. Siswa mampu memainkan ritmis yang benar
2. Siswa mampu menjelaskan nama/symbol notasi musik.
3. Siswa mampu menyebutkan berbagai simbol/notasi nada “penuh-seper enam belas”.
4. Siswa mampu membaca notasi musik (balok).

II. Materi Pembelajaran

Bermain ritmis

1. Audio Pengiring (*Jaranan dan tul jainak ritmis*)

Nilai nada (notasi balok)

1. Penuh
2. Setengah
3. Seper empat
4. Seper delapan
5. Seper enam belas

III. Metode Pembelajaran

Latihan : Ketika mempelajari ritmis dengan iringan audio

Diskusi : Menjelaskan notasi/nilai nada/kesulitan pembelajaran.

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I

A. Kegiatan awal

1. Membuka Pelajaran/Conduitioning Class
 - a. Guru menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran musik
 - b. *Flasback* materi sebelumnya.

2. Apersepsi / Prasyarat pengetahuan
 - a. Guru memutar video cara pembelajaran ritmis dibarat
 3. Masalah / topik materi
 Memberikan beberapa gambaran tentang bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran. "Siswa mampu memainkan ritmis dengan baik dan benar".
- B. Kegiatan Inti*
1. Mendengarkan Audio ritmis (Jaranan) secara berulang-ulang dengan cara membaca notasi yang ditampilkan lewat media LCD.
 2. Mencoba/berlatih bermain ritmis dengan iringan audio Jaranan.
 3. Membagi kelompok kecil.
 4. Mencoba bermain ritmis secara berkelompok.
 5. Mengeksplorasi pengetahuan/keterampilan siswa dalam bermain ritmis.
- C. Kegiatan Penutup*
1. Review
 Memberikan beberapa rangkuman tentang bermain ritmis yang baik dan benar (*body percussion*)
 2. Evaluasi
 Mengulang kembali bermain ritmis yang sudah dipelajari.
 3. Tugas Penguat
 Berlatih ritmis yang sudah dipelajari.

Pertemuan II

- A. Kegiatan awal*
1. Membuka Pelajaran/Conditioning Class
 Guru menanyakan kabar dan kesiapan menerima pelajaran.
 2. Apersepsi / Prasyarat pengetahuan
 Memutar kembali Audio ritmis jaranan, dan siswa diperbolehkan mengikuti/bermain ritmis.
 3. Masalah / topik materi
 Memberikan beberapa gambaran tentang cara bermain ritmis dan menyebutkan tujuan pembelajaran. "Siswa mampu bermain ritmis dengan baik dan benar.
- B. Kegiatan Inti*
1. Bermain ritmis dengan audio ritmis jaranan
 2. Mendengarkan audio yang baru (tul jainak ritmis)
 3. Bermain ritmis dengan audio yang baru tul jainak ritmis) dengan bahan ritmis yang sama dengan materi yang sebelumnya.
- C. Kegiatan Penutup*
1. Review
 Memberikan beberapa rangkuman tentang bermain ritmis melalui latihan dan media audio.
 2. Evaluasi
 Bermain ritmis dengan audio yang siswa pilih.
 3. Tugas Penguat
 Berlatih bermain ritmis.

Pertemuan III

Guru mengadakan evaluasi secara individu untuk mengetahui tingkat keberhasilan materi ajar.

4. Sumber Bahan

1. Buku : Musik an Aprpreciation.
2. Media Audio : Fruity Loop 9
3. LCD

5. Penilaian

A. Soal

	Bar 1	Bar 2	Bar 3	Bar 4
1	o	o	p	p
2	m	m	m	m
3	m	m	m	m
4	m	m	m	m
5	m	m	m	m

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh dimainkan dengan cara memukul meja.

Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

Tangkai ke atas :Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)

Tangkai ke bawah :Memukul meja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

B. Lembar penilaian

Nama:						Nama Rater :			
Bar 1		Bar 2		Bar 3		Bar 4		Total	Bobot
B	S	B	S	B	S	B	S		B : 5 S : 0
B	S	B	S	B	S	B	S		
B	S	B	S	B	S	B	S		
B	S	B	S	B	S	B	S		
B	S	B	S	B	S	B	S		
						Nilai			

Yogyakarta, 20 Maret 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah



Fourzia Yunisa Déwi.S.Pd

NIPY: 019021082

Guru Mata Pelajaran



Achmad Nurulloh

09208244057

Kritik Supervisor :

.....

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yth, Kepada
Bapak/Ibu
Fu'adi. S.Sn., M.A.
di tempat,

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Penelitian ini, diperlukan instrumen yang valid dan reliabel untuk mendapatkan data yang akurat. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen, digunakan *face validity* dengan menggunakan pendapat dari *experts*. dengan perihal tersebut, yang berketerangan di bawah ini :

Nama : Achmad Nurulloh
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni UNY
NIM : 09208244057

Bermaksud untuk memvalidasi instrumen penelitian tentang “Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta”. Guna meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis. Menindaklanjuti instrumen penelitian yang telah saya buat, perlu ditelaah oleh ahli untuk validasi *Expert*. Oleh karena itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrumen ini yang ditujukan untuk murid kelas III SDIT Luqman Al-Hakim. Adapun tes, skala penilaian dan kisi-kisi terdapat pada lampiran. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi kritik dan saran terhadap instrumen yang saya buat.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

- Fuadi Sh, MA

Tes Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio.

	Bar 1				Bar 2				Bar 3				Bar 4			
1	↓				↑				↓				↑			
2	p		d		p		d		p		d		p		d	
3	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□			□	□			□	□			□	□			□

Audio/Lagu Model (Ritmis 1, Kicir-kicir ritmis, Gangnam Style Ritmis)

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh yang memiliki tanda anak panah kebawah dimainkan dengan cara memukul meja, yang memiliki tanda anak panah keatas dimainkan dengan cara clap (tepu tangan).

Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

- Tangkai ke atas :Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)
- Tangkai ke bawah :Memuku lmeja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

	Bar 1	Bar 2	Bar 3	Bar 4
1	o	o	p	p
2	p	p	p	p
3	p	p	p	p
4	p	p	p	p
5	p	p	p	p

Audio/Lagu Model (Jaranan & Tul Jainak Ritmis)

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh dimainkan dengan cara memukul meja. Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

- o Tangkai ke atas :Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)
- o Tangkai ke bawah :Memukul meja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

Lembar Penilaian Bermain Ritmis

Nama:					Nama Rater :					
No	Bar 1		Bar 2		Bar 3		Bar 4		Total	Bobot
1	B	S	B	S	B	S	B	S		B : 5 S : 0
2	B	S	B	S	B	S	B	S		
3	B	S	B	S	B	S	B	S		
4	B	S	B	S	B	S	B	S		
5	B	S	B	S	B	S	B	S		
					Nilai					

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yth, Kepada
Bapak/Ibu
Drs. Agustianto
di tempat,

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Penelitian ini, diperlukan instrumen yang valid dan reliable untuk mendapatkan data yang akurat. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen, digunakan *face validity* dengan menggunakan pendapat dari *experts*. dengan perihal tersebut, yang berketerangan di bawah ini :

Nama : Achmad Nurulloh
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni UNY
NIM : 09208244057

Bermaksud untuk memvalidasi instrumen penelitian tentang “Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta”. Guna meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis. Menindaklanjuti instrumen penelitian yang telah saya buat, perlu ditelaah oleh ahli untuk validasi *Expert*. Oleh karena itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrumen ini yang ditujukan untuk murid kelas III SDIT Luqman Al-Hakim. Adapun tes, skala penilaian dan kisi-kisi terdapat pada lampiran. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi kritik dan saran terhadap instrumen yang saya buat.

SARAN:

- found bbibik kelas pada fasie pulse nya.
- found kapa kuno di ~~table~~ ~~king~~ agar nilai nada untuk benar-benar tepat.



Layak digunakan



Layak digunakan dengan revisi



Tidak layak

Yogyakarta, April 2013

Mengetahui

Expert/Ahli

[Signature]
C. Hestianto

Tes Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio.

	Bar 1				Bar 2				Bar 3				Bar 4			
1	↓				↑				↓				↑			
2	p		d		p		d		p		d		p		d	
3	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□□□			□	□□□			□	□□□			□	□□□			

Audio/Lagu Model (Ritmis 1, Kicir-kicir ritmis, Gangnam Style Ritmis)

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh yang memiliki tanda anak panah kebawah dimainkan dengan cara memukul meja, yang memiliki tanda anak panah keatas dimainkan dengan cara clap (tepu tangan).

Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

- Tangkai ke atas :Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)
- Tangkai ke bawah :Memuku lmeja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

	Bar 1	Bar 2	Bar 3	Bar 4
1	o	o	p	p
2	p	p	p	p
3	p	p	p	p
4	p	p	p	p
5	p	p	p	p

Audio/Lagu Model (Jaranan & Tul Jainak Ritmis)

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh dimainkan dengan cara memukul meja. Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

- o Tangkai ke atas :Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)
- o Tangkai ke bawah :Memukul meja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

Lembar Penilaian Bermain Ritmis

Nama:					Nama Rater :					
No	Bar 1		Bar 2		Bar 3		Bar 4		Total	Bobot
1	B	S	B	S	B	S	B	S		B : 5 S : 0
2	B	S	B	S	B	S	B	S		
3	B	S	B	S	B	S	B	S		
4	B	S	B	S	B	S	B	S		
5	B	S	B	S	B	S	B	S		
					Nilai					

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yth, Kepada
Bapak/Ibu
Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.
di tempat,

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Penelitian ini, diperlukan instrumen yang valid dan reliabel untuk mendapatkan data yang akurat. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen, digunakan *face validity* dengan menggunakan pendapat dari *experts*. dengan perihal tersebut, yang berketerangan di bawah ini :

Nama : Achmad Nurulloh
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni UNY
NIM : 09208244057

Bermaksud untuk memvalidasi instrumen penelitian tentang “Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta”. Guna meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain ritmis. Menindaklanjuti instrumen penelitian yang telah saya buat, perlu ditelaah oleh ahli untuk validasi *Expert*. Oleh karena itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrumen ini yang ditujukan untuk murid kelas III SDIT Luqman Al-Hakim. Adapun tes, skala penilaian dan kisi-kisi terdapat pada lampiran. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi kritik dan saran terhadap instrumen yang saya buat.

SARAN :

- Siswa dikenalkan dulu aksen untuk sukat $\frac{3}{4}$, $\frac{4}{4}$

- ☒ Layak digunakan
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, April 2013

Mengetahui

Expert/Ahli

Handwritten signature
(CHENI K)

Tes Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio.

	Bar 1				Bar 2				Bar 3				Bar 4			
1	↓				↑				↓				↑			
2	p		d		p		d		p		d		p		d	
3	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d	p	d
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□			□	□			□	□			□	□			□

Audio/Lagu Model (Ritmis 1, Kicir-kicir ritmis, Gangnam Style Ritmis)

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh yang memiliki tanda anak panah kebawah dimainkan dengan cara memukul meja, yang memiliki tanda anak panah keatas dimainkan dengan cara clap (tepu tangan).

Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

- Tangkai ke atas :Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)
- Tangkai ke bawah :Memuku lmeja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

	Bar 1	Bar 2	Bar 3	Bar 4
1	o	o	p	p
2	m	m	m	m
3	m	m	m	m
4	m	m	m	m
5	m	m	m	m

Audio/Lagu Model (Jaranan & Tul Jainak Ritmis)

Catatan :

Untuk memainkan ritmis tersebut, nilai nada penuh dimainkan dengan cara memukul meja. Sedangkan nilai nada yang lainnya dimainkan dengan cara:

- o Tangkai ke atas :Clap = menirukan suara snare drum (pada audio ritmis)
- o Tangkai ke bawah :Memukul meja = menirukan suara kick drum (pada audio ritmis)

Lembar Penilaian Bermain Ritmis

Nama:					Nama Rater :					
No	Bar 1		Bar 2		Bar 3		Bar 4		Total	Bobot
1	B	S	B	S	B	S	B	S		B : 5 S : 0
2	B	S	B	S	B	S	B	S		
3	B	S	B	S	B	S	B	S		
4	B	S	B	S	B	S	B	S		
5	B	S	B	S	B	S	B	S		
					Nilai					

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fourzia Yunisa Dewi, S.Pd
NIPY : 019021082
Jabatan : Kepala Sekolah
Peranan dalam penelitian : -

Menerangkan bahwa

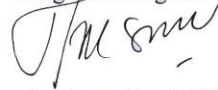
Nama : Achmad Nurulloh
NIM : 09208244057
Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan observasi Penelitian yang berjudul “ Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Audio di SDIT Lukman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta.”

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 April 2013

Yang menerangkan



Fourzia Yunisa Dewi, S.Pd.
NIPY : 024021186

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Miratun Khasanah, S.Si
NIPY : 024021186
Jabatan : Wali Kelas
Peranan dalam penelitian : -

Menerangkan bahwa

Nama : Achmad Nurulloh
NIM : 09208244057
Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan observasi Penelitian yang berjudul “ Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta.”

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 April 2013

Yang menerangkan



Miratun Khasanah, S.Si
NIPY : 024021186

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nisa Shalihah, S.Pd.Si
NIPY : 021021086
Jabatan : Wali Kelas IIIB
Peranan dalam penelitian : -

Menerangkan bahwa

Nama : Achmad Nurulloh
NIM : 09208244057
Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan observasi Penelitian yang berjudul “ Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Audio di SDIT Lukman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta.”

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 April 2013

Yang menerangkan



Nisa Shalihah, S.Pd.Si
NIPY : 021021086

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Eva Yuliana, S.Sn.
Jabatan : Guru Pengampu Seni Musik
Peranan dalam penelitian : Kolaborator


Menerangkan bahwa

Nama : Achmad Nurulloh
NIM : 09208244057
Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan observasi Penelitian yang berjudul “ Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Audio di SDIT Lukman Al-Hakim Internasional, Kota Gede, Yogyakarta.”

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 April 2013

Yang menerangkan

Eva Yuliana, S.Sn.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/1909/V/3/2013

Membaca Surat : Kasubbag. Pendidikan FBS UNY Nomor : 0238b/UN.34.12/DT/III/2013
Tanggal : 04 Maret 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ACHMAD NURULLOH NIP/NIM : 09208244057
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN RITMIS MELALUI METODE LATIHAN DAN MEDIA AUDIO DI SDIT LUKMAN AL-HAKIM INTERNASIONAL KOTA GEDE YOGYAKARTA
Lokasi : SDIT LUKMAN AL-HAKIM INTERNASIONAL KOTA GEDE Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
Waktu : 05 Maret 2013 s/d 05 Juni 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 05 Maret 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Henday Susilowati, SH

NIP. 19560120 198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq Ka Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Kasubbag. Pendidikan FBS UNY
5. Yang Bersangkutan

105



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
[http: //www.fbs.uny.ac.id//](http://www.fbs.uny.ac.id/)

FRM/FBS/32

10 Jan 20

Nomor : 066/UN34.12/PSM/III/2013
Lampiran :
Hal : Permohonan Ijin Survey/Observasi/Penelitian

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Achmad Nurulloh
No. Mhs. : 09208244057
Jur/Prodi : Pendidikan Seni Musik

Lokasi Penelitian : SDIT Lukman Al-Hakim Internasional Kota Gede, Yogyakarta
Judul Penelitian : Upaya Peningkatan Ketrampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Lukman Al-Hakim Internasional Kota Gede, Yogyakarta.

Pelaksanaan : Maret - April 2013

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PS. Musik
FBS UNY

T. Silaen, S.Mus., M.Hum
NIP. 19561010 198609 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRMFBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0238b/UN.34.12/DT/III/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

4 Maret 2013

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Bermain Ritmis melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Lukman Al-Hakim Internasional Kota Gede Yogyakarta

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ACHMAD NURULLOH
NIM : 09208244057
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Musik
Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2013
Lokasi Penelitian : SDIT Lukman Al-Hakim Internasional Kota Gede Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.


Dekan
Kasubag. Pendidikan FBS,
Kudus Probo Utami, S.E.
085-19570704 199312 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http: //www.fbs.uny.ac.id//

**PERMOHONAN IJIN
SURVEY / OBSERVASI / PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Kepada Yth.Kajur Pendidikan Seni Musik
Di Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Achmad Nurulloh

No. Mhs : 09208244057

Jurusan : Pendidikan Seni Musik

Bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses Surat Ijin
Survey/Observasi/ Penelitian Tugas Akhir dengan Judul :

Upaya Peningkatan Ketrampilan Siswa Dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan
Media Audio di SDIT Lukman Al-Hakim Internasional Kota Gede, Yogyakarta.

Lokasi : SDIT Lukman Al-Hakim Internasional Kota Gede, Yogyakarta

Waktu : Maret – April 2013

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Yogyakarta, 04 Maret 2013

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,

Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd

NIP. 19601201 198803 2 001

Pemohon,

Achmad Nurulloh

NIM. 09208244057

Daftar Absensi Kelas IIIB
SDIT Lukman Al-Hakim Internasional
Jalan Karanglo, Jogoragan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta.
Telp. (0274) 372615 / 6508746

No	Kelas	NamaSiswa	Jenis Kelamin
1	3B	Ayesha RidhaIzzati	P
2	3B	Dafa' Ma'ruf	L
3	3B	Devano Nibras Fawwaz	L
4	3B	Fathan Nasrullah Tavrialdi	L
5	3B	Fathi Farah Aulia Yasmin	P
6	3B	Hafidz Ammar Athaya	L
7	3B	InasAmatullah	P
8	3B	Muhammad Aisy Muzakki	L
9	3B	Muhammad Naufal ChaidarMaajid	L
10	3B	Muhammad Rakhay Rahmadhani	L
11	3B	NasywaTsabitah Listya	P
12	3B	Nathania Hanifah	P
13	3B	Niko Satria Nugroho	L
14	3B	Nurlaila Putri Prasetyo	P
15	3B	Putri Shania Naswa Utama	P
16	3B	Rafly Khan Hakim	L
17	3B	Rizqa Mardhia	P
18	3B	Sakho Labibah	P
19	3B	Sharla Fatima Maharani	P
20	3B	Tsany Ammar Rasyid	L
21	3B	Muammar Ilham Hanafi Tarwaca	L
22	3B	Farrel Novridansyah Assjarif	L

Ttd



Miratun Khasanah, S.Si
NIPY : 024021186

CATATAN LAPANGAN
UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN RITMIS MELALUI METODE LATIHAN dan MEDIA
AUDIO DI SDIT LUQMAN AL-HAKIM KOTA GEDE, YOGYAKARTA.

Siklus I Pertemuan Pertama.

No	Aspek Aktivitas	Nomor Absensi Siswa																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Mendengarkan penjelasan guru	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Fokus dalam berlatih ritmis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Aktif dalam pembelajaran ritmis	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Mampu menyampaikan informasi	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Yogyakarta, 07 Maret 2013
Kolaborator

Eva Yuliana

Eva Yuliana, S. Sn.

Petunjuk:

1. Pengamat duduk di tempat yang strategis.
2. Pengamat cukup memberikan tanda (✓) jika iya, dan tanda (✗) jika tidak, pada kolom nomor absensi siswa yang ada untuk menandai aspek siswa yang diteliti.

CATATAN LAPANGAN
UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN RITMIS MELALUI METODE LATIHAN dan MEDIA
AUDIO DI SDIT LUQMAN AL-HAKIM KOTA GEDE, YOGYAKARTA.

Siklus I Pertemuan Kedua.

No	Aspek Aktivitas	Nomor Absensi Siswa																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Mendengarkan penjelasan guru	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Fokus dalam berlatih ritmis	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Aktif dalam pembelajaran ritmis	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Mampu menyampaikan informasi	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Yogyakarta, 14 Maret 2013
Kolaborator

Eva Yuliana, S. Sn.
Eva Yuliana, S. Sn.

Petunjuk:

1. Pengamat duduk di tempat yang strategis.
2. Pengamat cukup memberikan tanda (✓) jika iya, dan tanda (✗) jika tidak, pada kolom nomor absensi siswa yang ada untuk menandai aspek siswa yang diteliti.

CATATAN LAPANGAN
UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN RITMIS MELALUI METODE LATIHAN dan MEDIA
AUDIO DI SDIT LUQMAN AL-HAKIM KOTA GEDE, YOGYAKARTA.

Siklus II Pertemuan Pertama.

No	Aspek Aktivitas	Nomor Absensi Siswa																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Mendengarkan penjelasan guru	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Fokus dalam berlatih ritmis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Aktif dalam pembelajaran ritmis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Mampu menyampaikan informasi	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Yogyakarta, 28 Maret 2013
Kolaborator

Eva Yuliana
Eva Yuliana, S. Sn.

Petunjuk:

1. Pengamat duduk di tempat yang strategis.
2. Pengamat cukup memberikan tanda (✓) jika iya, dan tanda (✗) jika tidak, pada kolom nomor absensi siswa yang ada untuk menandai aspek siswa yang diteliti.

CATATAN LAPANGAN
UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN RITMIS MELALUI METODE LATIHAN dan MEDIA
AUDIO DI SDIT LUQMAN AL-HAKIM KOTA GEDE, YOGYAKARTA.

Siklus II Pertemuan Kedua.

No	Aspek Aktivitas	Nomor Absensi Siswa																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Mendengarkan penjelasan guru	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Fokus dalam berlatih ritmis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Aktif dalam pembelajaran ritmis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Mampu menyampaikan informasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Yogyakarta, 04 April 2013
Kolaborator

Eva Yuliana
Eva Yuliana, S. Sn.

Petunjuk:

1. Pengamat duduk di tempat yang strategis.
2. Pengamat cukup memberikan tanda (✓) jika iya, dan tanda (X) jika tidak, pada kolom nomor absensi siswa yang ada untuk menandai aspek siswa yang diteliti.

Lembar penilaian bermain ritmis Kelas IIIBSDIT-LHI





















Nama:		Nama Rater :									
No	Bar 1		Bar 2		Bar 3		Bar 4		Total	Bobot	
1	B	S	B	S	B	S	B	S		B : 5 S : 0	
2	B	S	B	S	B	S	B	S			
3	B	S	B	S	B	S	B	S			
4	B	S	B	S	B	S	B	S			
5	B	S	B	S	B	S	B	S			
Nilai											

Tabel 03. Pedoman Penentuan Kategori Peningkatan Evaluasi Pembelajaran

No	Nilai	Kategori
1	80-100	Sangat baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	0-39	Sangat kurang

Pedoman Penentuan Kategori Peningkatan Evaluasi Pembelajaran
 Sumber; Arikunto : *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan(2001:84)*

Partitur/Notasi Balok Siklus I. Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio

	Bar 1	Bar 2	Bar 3	Bar 4
1				
2				
3				
4				
5				

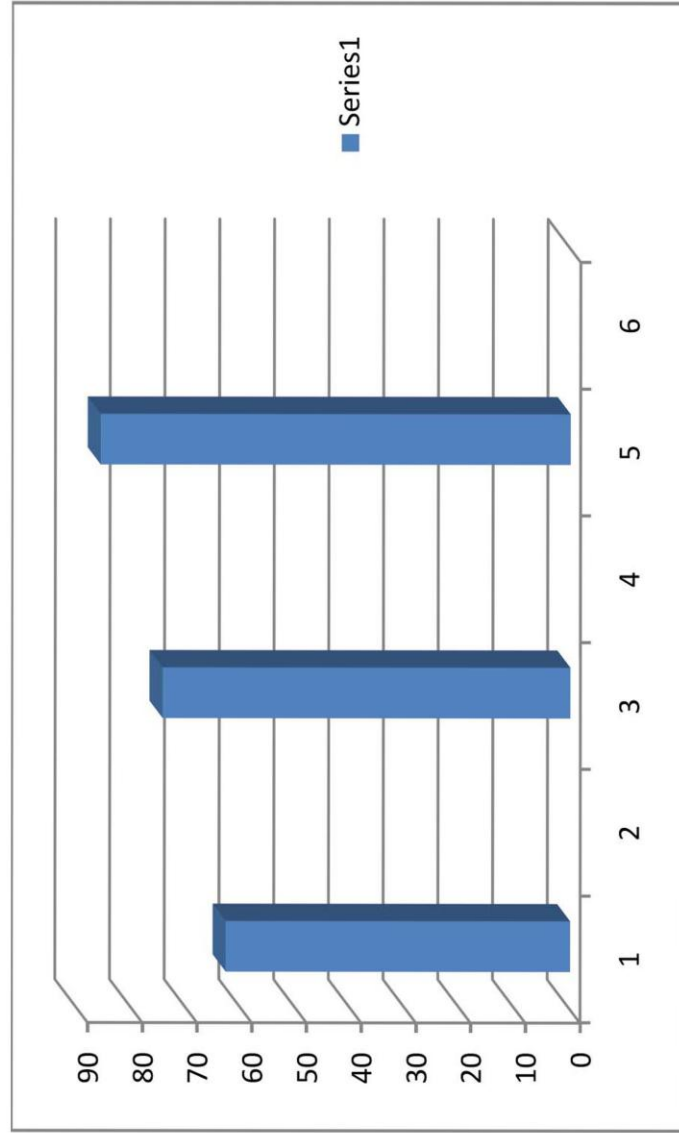
Partitur/Notasi Balok Siklus I. Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio

	Bar 1				Bar 2				Bar 3				Bar 4			
1	o				o				p				p			
2	p	↓	p	p	p	↓	p	p	p	↓	p	p	p	↓	p	p
3	p	↓	p	↓	p	↓	p	p	p	↓	p	↓	p	↓	p	↓
4	p	↓	p	↓	p	↓	p	p	p	↓	p	↓	p	↓	p	↓
5	p	↓	p	↓	p	↓	p	p	p	↓	p	↓	p	↓	p	↓

DAFTAR NILAI PRA SIKLUS, SIKLUS I, SIKLUS II. UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN
RITMIS MELALUI METODE LATIHAN dan MEDIA AUDIO
DI SDIT LUQMAN AL-HAKIM INTERNASIONAL KOTA GEDE, YOGYAKARTA

NAMA SISWA	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
	RATA-RATA NILAI	KETERANGAN	RATA-RATA NILAI	KETERANGAN	RATA-RATA NILAI	KETERANGAN
Responden 1	70	LULUS	80	LULUS	100	LULUS
Responden 2	50	TIDAK LULUS	60	TIDAK LULUS	90	LULUS
Responden 3	60	TIDAK LULUS	70	LULUS	90	LULUS
Responden 4	60	TIDAK LULUS	70	LULUS	90	LULUS
Responden 5	50	TIDAK LULUS	80	LULUS	90	LULUS
Responden 6	50	TIDAK LULUS	60	TIDAK LULUS	80	LULUS
Responden 7	70	LULUS	70	LULUS	80	LULUS
Responden 8	70	LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 9	60	TIDAK LULUS	60	TIDAK LULUS	80	LULUS
Responden 10	70	LULUS	80	LULUS	90	LULUS
Responden 11	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 12	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 13	70	LULUS	80	LULUS	90	LULUS
Responden 14	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 15	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 16	70	LULUS	80	LULUS	100	LULUS
Responden 17	65	TIDAK LULUS	70	LULUS	80	LULUS
Responden 18	70	LULUS	70	LULUS	90	LULUS
Responden 19	60	TIDAK LULUS	70	LULUS	80	LULUS
Responden 20	70	LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 21	60	TIDAK LULUS	80	LULUS	80	LULUS
Responden 22	70	LULUS	80	LULUS	100	LULUS
jumlah	1385		1640		1890	
Rata-rata kelas	62.95		74.54		85.90	

Grafik rata-rata nilai siswa dari pra siklus sampai siklus 2



Deskripsi karakter Anak Year 3B

No	Nama	Karakter Umum
1	Ayesha Ridha Izzati	Percaya diri tinggi, leadership oke, namun superioritas dalam kelompok perlu dikurangi. Ayesha cenderung cuek dengan hal yang kekanak-kanakan. Pemberani dan mempunyai ide –ide yang sering menjadi inspirasi teman-temannya
2	Dafa Ma'aruf	Sangat percaya diri, Enerjik, sangat aktif, dan konsentrasi dalam hal-hal menulis sangat kecil. Lebih suka berbicara, kurang mendengar dan sikap dengan teman sangat mendominasi. Dafa cenderung semaunya sendiri.
3	Devano Nibras Fawwaz	Sangat kekanak-kanakan. Sikapnya mengalir (mengikuti teman-teman). Sangat suka dengan permainan. Ipan belajar dengan mendengar (audio). Hanya dengan mendengar audio (suara) Ipan bisa menghafal. Ipan bisa berteman dengan siapa saja dan tidak membedakan
4	Fathan Nasrullah T.	Fathan belajar untuk lebih percaya diri. Akan tetapi mudah sekali konsentrasinya berubah. Walaupun seperti itu Fathan secara tidak langsung mendengar. Fathan belajar dengan gaya audiovisual. Fathan masih perlu control emosi
5	Fathi Farah Auliya Yasmin	Farah anak yang tertutup/ introvert. Akan tetapi bisa ceria dan periang bila di nyaman di lingkungannya. Sangat pemalu bila diminta melakukan penampilan/ performance.
6	Inas Amatullah	Sangat perfeksionis, akan tetapi moody. Sangat antusias bila itu disukai. Hafalan luar biasa cepat, daya ingat bagus. Akan tetapi tanggungjawab akan sesuatu hal yang tidak disukai masih perlu perhatian khusus
7	Hafidz Ammar Athaya	Konsentrasi mudah berubah. Sering tidak fokus. Akan tetapi bila diberi kepercayaan bisa melakukan dengan baik. Namun harus sering diingatkan.
8	Muhammad Naufal C.M	Moody, mudah berubah. Kurang teliti dalam mengerjakan sesuatu, tergesa-gesa. Emosional, kadang tidak bisa mengontrol emosinya.

9	M. Aisy Muzakki	Perlu perhatian lebih, konsentrasi pendek. Suka membaca dan berfikir matematis. Sosialisasi dengan teman-teman harus dibantu. Suka menyendiri. Kadang lebih suka berada di dunianya sendiri.
10	M. Rakhay RNP	Sangat bersemangat dan kadang tidak terkontrol. Punya tanggung jawab yang bagus bila itu kewajiban.
11	Nathania Hanifah	Pemalu dan Introvert, agak tertutup. Lebih suka menulis daripada berbicara. Tekun dalam mengerjakan sesuatu, tapi kurang disiplin (waktu)
12	Nasywa Tsabitah L.	Pemalu, tapi punya bakat mempengaruhi / menginspirasi teman. Masih perlu motivasi kemandirian.
13	Niko Satria Nugroho	Sangat moody. Takut mencoba sesuatu yang baru. Kepercayaan diri harus ditingkatkan. –Lebih ke mental keberanian. Dan tidak semaunya sendiri.
14	Nur Iaila Putri Prasetyo	Putri anak yang sangat sensitif. Terkadang suka ikut-ikutan dan sibuk dengan urusan yang tidak terlalu penting. Akan tetapi bila suka dengan sesuatu hal
15	Putri Shania Naswa Utama	Sangat cuek dan santai saat pelajaran (masih belum tertanam tanggung jawab belajar). Harus selalu diingatkan.. Pemalu, kurang berani mencoba. Tanggungjawab terhadap kemandirian masih perlu banyak motivasi.
16	Rafly Khan Hakim	Sangat suka pelajaran bahasa Inggris. Berani dan bisa melafalkan dengan baik. Sikap mendengar masih belum Oke, harus selalu diingatkan
17	Rizqa Mardhia	Pendengar yang baik. Penurut. Rasa ingin tahu sangat tinggi. Namun konsentrasi mudah berubah dan tidak sabaran. Ide seni bagus dan berani berkreasi.
18	Sakho Labibah	Sangat dewasa. Pendengar yang baik. Interpersonal (memahami sesuatu dengan sangat mendalam). Percaya diri. Bisa berbagi (membagi tugas) dalam kelompok.
19	Sharla Fatima Maharani	Sangat periang. Kekanak-kanakan. Pendengar yang baik. Interpersonal. Lebih suka menyendiri bila enjoy dengan keadaan.
20	Tsany Ammar Rasyid	Sangat aktif dan periang. Percaya diri tinggi. Penurut. Pendengar yang baik. Namun suka mengungkapkan sesuatu dengan terbuka (nyeplos)

21	Muammar Ilham Hanafi T.	Pendengar yang baik. Agak pemalu. Bisa bertanggung jawab dengan tugas. Punya pendirian dan tidak mengikuti teman-temannya. Rasa ingin tahu sangat tinggi. Sering melakukan percobaan di rumah.
22	Farrel Novridansyah A.	Pemalu. Moody. Namun tahu dan tanggung jawab belajarnya tinggi. Tidak suka bila harus tampil atau perform di depan teman-teman. Cerdas dalam matematik/ hitungan



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.



Dokumentasi.Achmad Nurulloh. 2013.